

Segunda Época-Número 25
Extra VERANO
104 págs.
295 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA
Te descubrimos el camino hasta el Santo Grial
Cargadores para triunfar en tus juegos favoritos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 290 PTAS.
HOBBY PRESS
8 414090 100441
00025
Analizamos todos los juegos del momento
¡EL MUNDIAL DE FUTBOL EN TUS MANOS!
MAD MIX 2
Mapa completo de los 9 niveles, solución y...
Sensacional concurso
SPECTRUM · AMSTRAD · AMIGA · PC · ATARI ST

VIAJA AL

Con Sly Spy tendras mas acción que nunca. Habras de superar más obstaculos de los que llegues a imaginar.
Accion por tierra, mar y aire. Si quieres ser un super espía esta es tú oportunidad.

DISPONIBLE EN SPECTRUM, SPECTRUM + 3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, ATARI Y AMIGA

SLY SPY Secret Agent

DATA EAST



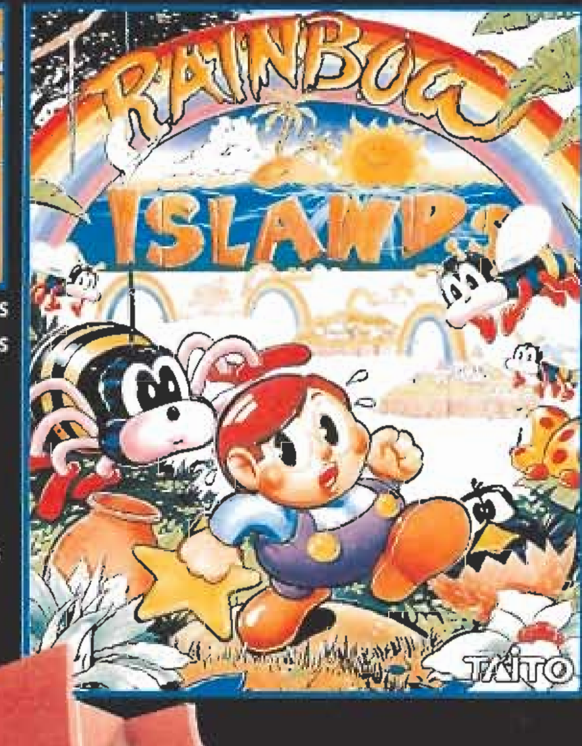
El mas rapido y emocionante juego de coches: Ponte al volante de tu porche turbo y persigue a los criminales. ¿Necesitas más velocidad? Aprieta el turbo botón y acelera a tope. Callejea por la ciudad a lo largo de los sucios y duros caminos, entra por los tuneles e intenta no salirte de la carretera.



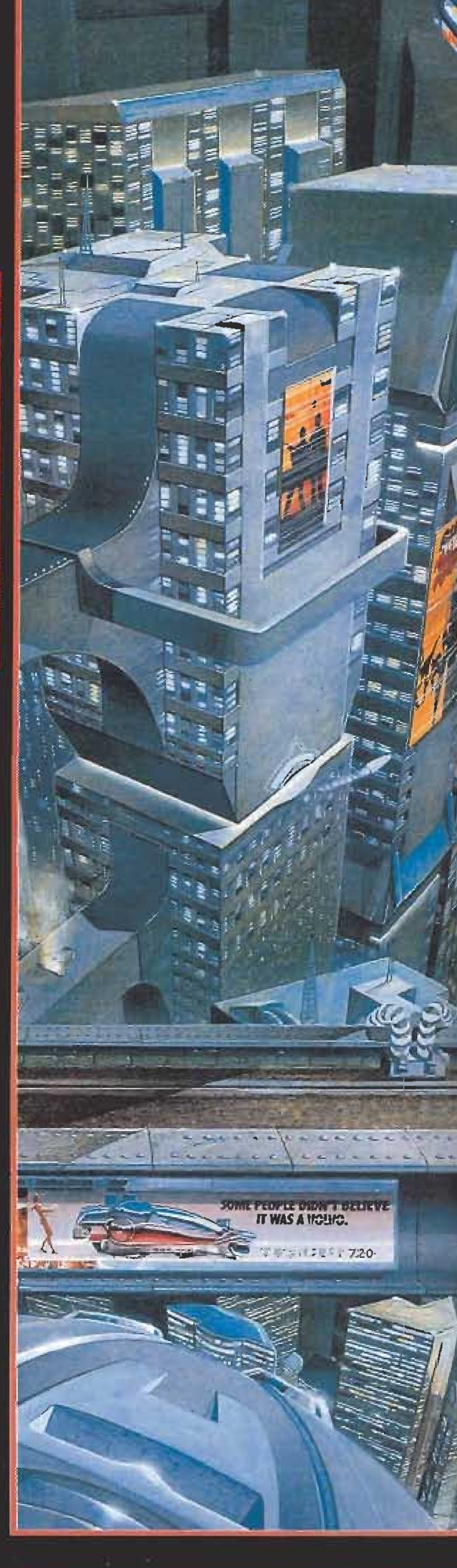




Bub y Bob han regresado. Despues de estar atrapados durante años ellos han vuelto, y ahora van a enfrentarse al Señor de las Sombras. ¿Quieres ayudarles? "Rainbow Island es una de las mejores conversiones de maquinas recreativas que hemos tenido la oportunidad de ver" *Micromania*. "Rainbow Island es un fantastico arcade" *Micromania*.



DISPONIBLE EN
SPECTRUM,
SPECTRUM + 3,
AMSTRAD,
AMSTRAD DISCO,
COMMODORE,
ATARI
AMIGA







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58


FUTURO...
AKZIDENZ
RETALIATOR
DISPONIBLE EN
ATARI Y AMIGA
Lo último en simulación de vuelo.
El tratamiento futurista del programa te permite elegir entre dos aviones diferentes, cuatro campos de batalla y docenas de misiones tacticas.
Combates aéreos, bombardeos estratégicos, ataques con base en tierra o portaeronaves... las posibilidades son infinitas.
SHADOW
Warriors
● El juego definitivo de artes marciales.
● Batirá todos los records de sus antecesores.
● El más rapido y adictivo de cuantos hayas visto.
● SHADOW WARRIOR es el heroe de los 90.
CUNDUS
ocean
ERBE

EMPIEZA A VIVIR EL MUNDIAL 90





Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 25 - Junio 1990 - 295 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12.
Telefax:
Redacción y publicidad 734 82 49
Dirección y Administración 734 82 98

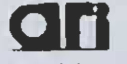
Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



Controlado por

EN ESTE NÚMERO

El mundial de fútbol también llega a nuestros ordenadores. Programas para ponerte en forma y participar directamente en el acontecimiento del año.



SPECTRUM

Choy Lee Fut.



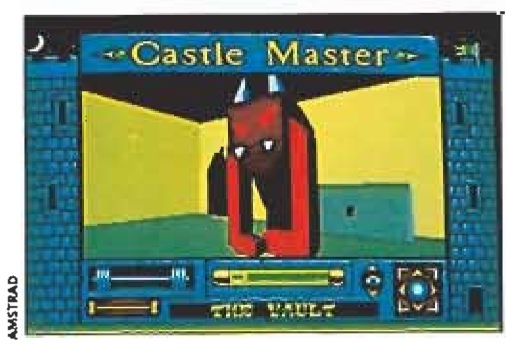
SPECTRUM

Mad Mix II.



PC

Indiana Jones.



AMSTRAD

Castle Master.



***N**ormalmente cuando la primavera alcanza su punto más alto mil alergias aparecen provocando la desesperación de mucha gente. Este año nuestra redacción se ha visto también atacada por una curiosa fiebre de efectos todavía desconocidos. Su síntoma más claro es una ansiedad total que impide soltar el joystick y su efecto más evidente unas insospechadas ganas de trabajar, tanto es así que este mes nos ha dado tiempo a hacer nada menos que ciento cuatro páginas. ¡Desconocidos estamos con tanta marcha!. Bueno, la verdad es que todo tiene su justificación. Nosotros, que de por sí somos unos chicos muy aplicados, hemos recibido hace unos días la vitamina más efectiva para este tipo de trabajo. La oficina de OJD, un organismo que se encarga de controlar las ventas medias de las publicaciones impresas, nos comunicó hace unos días que la venta real de Micromanía, gracias a todos vosotros, se sitúa en torno a los 95.000 ejemplares mensuales. ¿Sabéis lo que esto significa? Nada menos que somos la revista informática europea que más ejemplares vende. Una buena noticia que nos ha hecho ponernos a todos muy, pero que muy gordos; apuntaros el tanto que os lo merecéis.*

Con este buen ánimo nos hemos puesto a trabajar como locos para traeros un número muy especial en el que los mundiales de fútbol inevitablemente nos han ganado la partida. No os podéis imaginar la cantidad de programas de fútbol que han pasado por nuestra redacción, consiguiendo como nadie calentar este peculiar encuentro. Tampoco hemos querido olvidar otras cosas y así junto a nuestras secciones habituales desfilarán cuatro grandes superprogramas con sus soluciones y sus mapas correspondientes. Indiana Jones conversará con su padre en castellano para encontrar el Santo Grial, mientras los originales comecocos del Mad Mix hacen de las suyas. Entre tanto lío nosotros aprovechamos para darnos una vuelta por los castillos de moda y aunque ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito...el que ambienta «Castle Master», se lo puso muy difícil a la guarida de Singe, el terrorífico dragón de «Dragon's Lair». Un número completito plagado de acción. Esperemos que os guste.

Bueno, lo dicho, gracias a todos por vuestro apoyo. Hasta la próxima.

La Redacción



FLASH

Más trabajo para Dirk

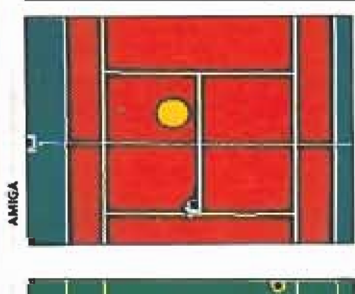


El protagonista de «Dragon's Lair» va a tener, a partir de ahora, más trabajo porque se anuncia la pronta salida al mercado de la segunda parte de ese magnífico programa. «Dragon's Lair: Timewarp» es su nombre y seguramente, tendrá muchas nuevas y emocionantes situaciones en las que nuestro viejo amigo deberá utilizar todo lo que aprendió sobre los enemigos con los que ha peleado en anteriores ocasiones.

Los hombres de acero

Si el fabuloso programa de los archiconocidos Bitmap Brothers, «Speedball», que editó Imageworks hace ya algún tiempo, te gustó, prepárate porque ya se anuncia a bombo y platillo la inminente salida de su continuación. Aunque dicen que nunca segundas partes fueron buenas, el buen hacer de estos hermanos que nos han regalado cosas tan interesantes como «Xenon II», asegura una nueva dosis de acción, convirtiéndonos en participantes de este interesante y adictivo deporte futurista. «Speedball II» está a punto de llegar.

Juego, set y match para Ocean


AMIGA



AMIGA

Si ninguno de los juegos de tenis recientemente aparecidos han conseguido que imitéis a los Ivan Lendl o Emilio Sánchez Vicario, estad seguros que el nuevo programa de Ocean, «Tie Break» va a acercaros más a la práctica de este entretenido y ameno deporte. Comprobad vuestra vieja raqueta y desempolvad el equipo porque ahora no váis a tener excusa para emular a los deportistas más completos que practican el tenis.

De la tele al monitor



La recientemente finalizada serie de televisión «La corona mágica» se va a convertir, dentro de muy poco, en un nuevo programa para nuestros ordenadores. La compañía española Proein va a ser la encargada de hacer correr nuevas aventuras al mago Rashman junto a sus amigos Zalk, Shaila y Hanstor.

Del cómic a la pantalla

«Los Toyotes», unas tiras cómicas muy populares en Francia, va a ser el próximo lanzamiento de la compañía gala Infogrames. Un arcade basado en unas extrañas criaturas de color morado con aspecto de ratas, que se alimentan de los despojos que hay en el mundo, tras el final de la tercera guerra mundial. Un ambiente tétrico para un programa que promete ser entretenido. Dentro de nada podremos tenerlo en ST y Amiga.

ANGEL NIETO POLE 500

- OPERA SPORT
- Disponible: SPECTRUM, PCW, MSX, AMSTRAD, PC
- En preparación: ST, AMIGA
- V. Comentada: AMSTRAD CPC

Opera Soft inaugura un nuevo sello que se llama Opera Sport. Como aperitivo nos han presentado un simulador de motociclismo apadrinado por ese monstruo que es el archiconocido Angel Nieto. Si crees que ya lo has visto todo en programas de motos es posible que te equivoques. ¿Quieres comprobarlo?, pues continúa leyendo.


AMSTRAD

Al igual que en el mundial real el juego incluye 16 circuitos.


AMSTRAD

El número de opciones es muy elevado, formando un juego a medida.

Aprieta el acelerador

El olor a aceite inunda los boxes, unos pocos ajustes más y tendré mi moto preparada. La gente me rodea dándome las últimas instrucciones; por los altavoces llega la voz del director de la carrera y me dirijo a mi máquina. Está reluciente y a punto, parece que los mecánicos han hecho un buen trabajo. Me pongo el casco y saludo a los espectadores que me aplauden. Llego a la parrilla de salida, junto a mí se encuentran los mejores corredores del mundo. Levanto mi mano y hago un gesto a Wayne Rainey. Sito Pons ya está también situado a mi derecha. Eddie Lawson acaba de llegar y se coloca detrás de mí. Lo siento Eddie pero mi tiempo en los entrenamientos fue mejor que el tuyo. Acelero en punto muerto y el rugido del motor me ensordece aún a través del casco. Van a dar la salida. Si gano esta carrera puedo ser el próximo campeón del mundo. El comisario baja la bandera... allá voy.

500 cc de pura potencia

¿Qué os parece sentir en el joystick toda la potencia de una moto de 500 cc?. Cuando carguéis en vuestro ordenador este «Pole 500» vais a tener en vuestras manos la posibilidad de dirigir una de las más sofisticadas máquinas producidas por la técnica actual: Una supermoto de gran cilindrada.

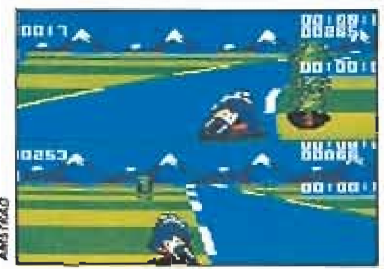
El nuevo programa que nos traen los muchachos de Opera Sport es un fantástico simulador del mundial de motociclismo de 500 cc. Asesorado por el antiguo campeonísimo español Angel Nieto, este juego nos va a permitir elegir entre un enorme número de opciones las más adecuadas para que consigamos batir a nuestros competidores.

Nada más terminar la carga podemos escoger entre cuatro opciones; la primera de ellas nos va a permitir configurar el tipo de juego con el que vamos a competir: podremos elegir entre joystick o teclado, uno o dos jugadores, cambiar las características del cambio de nuestra moto o cargar y salvar la partida en curso. La segunda opción nos muestra las estadísticas del resto de corredores, esto es, los tiempos que han logrado en los entrenamientos y de los que dependerá su colocación en la parrilla de salida. La tercera permitirá que realicemos unas vueltas de entrenamiento para conocer el circuito y además mejorar nuestro tiempo para intentar colocarnos lo más delante que podamos cuando se vaya a dar la señal para el comienzo de la prueba. La última posibilidad nos mete directamente en el circuito preparados para la competición.

El programa incorpora 16 circuitos que conforman entre todos el mundial de esta modalidad. Podemos elegir competir en uno cualquiera para entrenarnos pero si lo que pretendemos es correr para intentar conseguir el título tendremos que demostrar nuestras habilidades en todos y cada uno de ellos. Otra característica de este «Pole 500» es la posibilidad que existe para que participen dos jugadores a la vez, en cualquiera de las modalidades: entrenamiento o competición. Si eliges esta opción la pantalla de tu ordenador se dividirá en dos partes, en la inferior verás a un corredor y en la superior al otro.

Como recorrer todos los circuitos puede ser una ardua tarea que, con toda probabilidad, no





Nuestra superpotente moto presenta dos cambios diferentes que seleccionamos antes de la carrera.



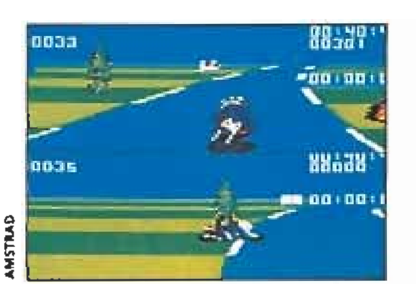
La velocidad es adecuada y permite revivir la trepidante sensación de la competición real.



Los neumáticos son fundamentales para progresar en cada circuito, por ello es posible elegirlos al principio.



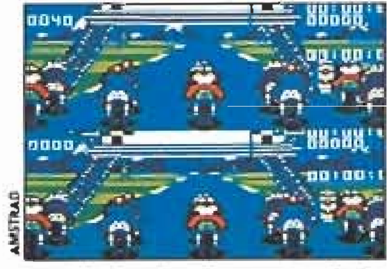
El comisario de carrera o el público en las gradas ponen el toque colorista a la simulación.



Para conocer cada circuito nada mejor que escoger el entrenamiento.



El juego permite salvar el mundial en el punto en que lo deseemos.



Cuando los jugadores son dos la pantalla se divide en dos zonas.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Utiliza el freno en las curvas más pronunciadas. Te ayudará a no salirte de la carretera.*
- *Vigila las RPM del motor porque si cambias de marcha cuando estén bajas perderás casi toda la potencia de tu máquina.*
- *Ten cuidado con los otros corredores, un choque contra ellos te hará perder un tiempo valioso. Aunque será más peligroso si te golpeas contra un objeto.*
- *En las cuestas procura reducir de marcha si vas en una muy alta, así tendrás más potencia para subir.*
- *Entrena en el circuito y fíjate en el plano del mismo. Apréndete la situación de las curvas, aunque sea sólo por encima, te evitará disgustos.*
- *Procura no colocarte el primero hasta que no te conozcas el circuito. Lo mejor es seguir a un motorista controlado por el ordenador. Recuerda que él si sabe dónde están las curvas.*

podamos completar en un solo día el programa incluye una opción que nos va a permitir grabar el mundial en curso para poder continuar otro día cualquiera en el que nos encontremos más en forma.

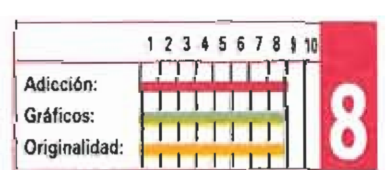
También vamos a poder escoger el tipo de cambio que tendrá nuestra moto. Las posibilidades van a ser dos: un cambio largo para circuitos rápidos y uno corto para los más lentos. ¿Qué cómo descubriremos cuál es de cada tipo? Sólo la práctica nos permitirá distinguir entre uno y otro tipo, así que lo mejor que puedes hacer para conocer las diferentes características de los dieciséis recorridos es practicar en cada uno de ellos. Una última posibilidad para completar el equipamiento de la máquina será la elección del tipo de neumáticos adecuado al circuito en el que competiremos.

Los marcadores que van a aparecer en este juego son los ya clásicos en programas de este tipo. Así tendremos en pantalla la indicación de la velocidad a la que vamos, las vueltas que llevamos dadas al circuito incluyendo el tiempo tardado en la más rápida, las revoluciones por minuto de nuestro motor y los segundos transcurridos en cada momento desde el principio de la carrera.

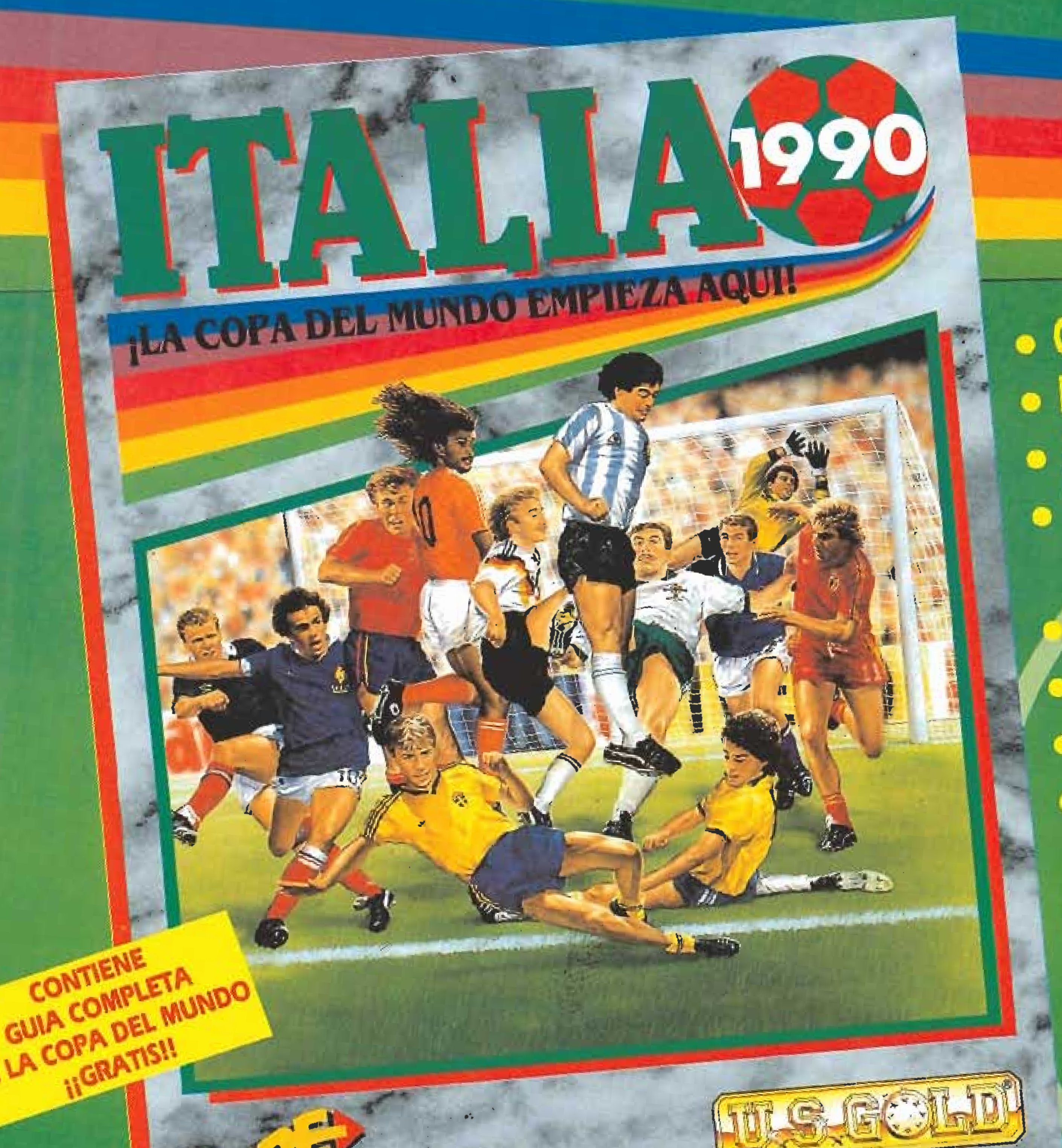
Real como la vida misma

Opera Sport ha realizado un buen trabajo. Este simulador tiene todas las características que podemos pedirle a un juego de esta clase. «Pole 500» es rápido, no tanto como debiera serlo en la opción de dos jugadores pero si lo suficiente para seguir resultando enormemente adictivo. Los gráficos son grandes y correctamente definidos. En todos los circuitos nos vamos a encontrar otros personajes como comisarios de carrera o público en las gradas que atravesaremos que le darán al programa una gran similitud con el ambiente real de una carrera de motos. Todos los gráficos de estos personajes también están perfectamente realizados. A los lados de la carretera pasan ante nosotros los típicos carteles y los diversos objetos que jalonan los diferentes circuitos en la vida real. También hay indicaciones para avisarnos de las curvas peligrosas y cuando nos salgamos del asfalto o nos golpeemos contra algún objeto del lateral saldrá un comisario que nos dará de nuevo con su bandera el aviso de salida. Hay que destacar que los golpes que sin lugar a dudas nos vamos a dar, por lo menos hasta que lleguemos a dominar el juego, son diferentes dependiendo de la velocidad a la que vayamos o el tipo de objeto contra el que hayamos chocado.

Resumiendo, un juegazo en el que resulta especialmente divertida la opción de competición entre dos jugadores. Este «Pole 500» tiene de todo y todo muy bueno: adicción, gráficos, velocidad y algo de arcade aparte de la simulación. Opera, como siempre, nos han demostrado que cada vez lo pueden hacer mejor. Esperemos que continúen en su línea habitual. ■



¿QUE HACE UN JUEGO DE FUT



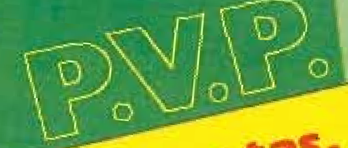
- Opcional para 1 ó 2 jugadores
- Partidos de 3, 5, 10 y 15 minutos
- 24 equipos
- Totalmente real: equipos de 10 jugadores
- Visión superior
- Gráficos de gran tamaño
- Scroll suave y rápido
- Saques de esquina, de puerta y de banda desde distintos ángulos
- Tarjetas amarillas y rojas

Y ADEMAS









1.200 ptas. SPECTRUM, AMSTRAD Y COMMODORE

1.900 ptas. AMSTRAD Y SPECTRUM DISCO

2.250 ptas. PC, ATARI Y AMIGA



...OL DIFERENTE DE LOS DEMAS?

CONTIENE GUIA COMPLETA EN ESPAÑOL DE LOS MUNDIALES DE FUTBOL CON:

- Historia de las copas anteriores
- Datos biográficos y profesionales de las figuras del pasado
- *Alineaciones de todos los equipos participantes*
- Sedes - datos más significativos
- Los jugadores "ESTRELLA" de este mundial, palmarés, ¿Cómo han llegado a Italia 90?
- Trivial de preguntas ¿Cuánto sabes sobre la Copa del Mundo?
- Calendario

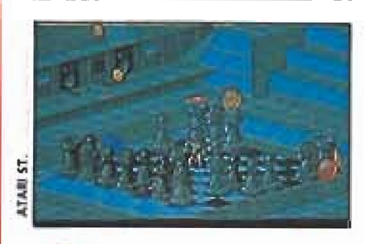
GRATIS CON LAS 15.000 PRIMERAS UNIDADES



Distribuidor exclusivo para España: ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel.: (91) 458 16 58

FLASH

Una larga espera


ATARI ST.

Por fin, tras dos años de espera, la compañía inglesa Gremlin ha terminado el desarrollo de uno de sus productos más ansiosamente esperados.

«Ramrod» es la historia de un humanoide y su robot que recorren un vasto mapeado en tres dimensiones literalmente inundado por máquinas arcade.

Para poder salir de este extraño mundo debemos mantener entretenido al ordenador central participando en todos los arcades posibles. Un programa lleno de sub-juegos más que interesantes que, dentro de muy poco, podremos tener en Atari y Amiga.

Defenders of the Earth

King Features Syndicate es una compañía americana que desde hace muchos años publica los cómics de Flash Gordon, Mandrake el mago o El Hombre enmascarado.

Ahora, los programadores de Enigma Variations los han juntado a todos en una peligrosa misión contra el malvado Emperador Ming.

«Defenders of the Earth» nos permite controlar a cuatro superhéroes en una lucha a muerte contra el mal. Este programa podremos tenerlo muy pronto en todos los formatos de 8 y 16 bits.

ACTUALIDAD



EL FICHAJE MÁS ESPECTACULAR DE TOPO: LOS GREMLINS ATACAN DE NUEVO



Tras largas negociaciones con la Warner, Topo ha conseguido los derechos para trasladar a nuestras pantallas las escenas más importantes de «Gremlins 2», la película que se estrenará el próximo verano.

Que el software español no tiene nada que envidiar al que se hace más allá de nuestras fronteras es algo sobre lo que hemos insistido en muchas ocasiones. Sin embargo, pese a que el nivel de programación es similar, las compañías españolas no habían conseguido, hasta ahora, pujar en igualdad de condiciones en fichajes de relieve internacional, quedando sus aspiraciones limitadas a personajes de gran renombre y prestigio pero de carácter nacional, como Aspar, Emilio Butragueño o más recientemente Sito Pons o Angel Nieto.

Como anticipábamos anteriormente, insistimos en que esto ha sido hasta ahora, ya que Topo, sin duda una de las compañías más fuertes a todos los niveles en nuestro país, ha conseguido tras arduas negociaciones los derechos para Europa para realizar la adaptación a nuestros ordenadores de lo que promete será un acontecimiento similar en magnitud al vivido con Batman: Gremlins 2.

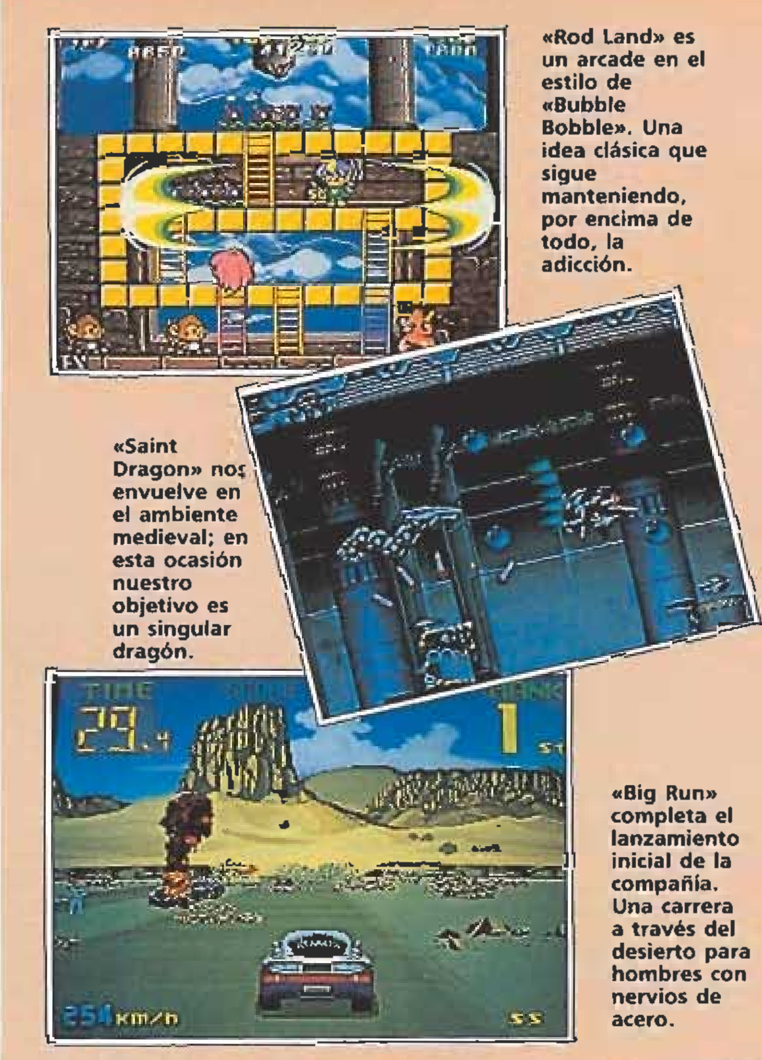
Sobre la película, producida por la Warner, se ha mantenido el más absoluto de los secretos, debido sin duda al peculiar carácter del más popular de sus productores Steven Spielberg. La dirección de «Gremlin 2: The new batch» ha corrido a cargo de Joe Dante y la película será estrenada en Estados Unidos el día 22 de junio. En mes más tarde verá la luz en nuestro país.

Mientras llega la fecha de la presentación oficial, sólo algunos datos han conseguido escapar al estricto celo que ha rodeado todo el proceso de realización de la película. Por supuesto, el popular y simpático Gizmo volverá a ser el protagonista de la película que tendrá como escenario un gigantesco y concurrido edificio; en él encontraremos también una singular galería de nuevos Gremlins dotados de personalidad propia y mucho más espectaculares que los que nos invadieron en la primera parte.

En la puja por conseguir los derechos han intervenido junto a Topo las más importantes compañías de software de toda Europa, pero al final ha sido ésta quien ha conseguido llevarse el gato al agua. El juego que según sus autores reproducirá todo el ambiente de la película será comercializado el próximo mes de noviembre. La distribución en Europa será realizada a través de Elite, quienes pretenden conseguir un relanzamiento de su compañía con ayuda de estos archiconocidos personajes.

Un tanto importantísimo para el software español.

UN CHAPARRÓN DE BUENOS JUEGOS



«Rod Land» es un arcade en el estilo de «Bubble Bobble». Una idea clásica que sigue manteniendo, por encima de todo, la adicción.

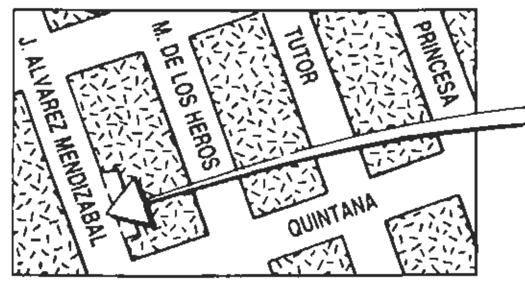
«Saint Dragon» nos envuelve en el ambiente medieval; en esta ocasión nuestro objetivo es un singular dragón.

«Big Run» completa el lanzamiento inicial de la compañía. Una carrera a través del desierto para hombres con nervios de acero.

The Sales Curve, la compañía que creó los programas «Silkworm», «Continental Circus» y «Ninja Warriors», acaba de anunciar la formación de un nuevo sello, donde a partir de ahora se publicarán sus nuevos juegos. Su nombre: Storm (Tormenta). Como primeros lanzamientos anuncian 4 arcades, 3 de ellos conversiones de máquinas recreativas, mientras que el cuarto será totalmente original. «Saint Dragon» es un programa que nos traslada a un mundo de espada y brujería donde nuestro objetivo esta vez no es rescatar a la princesa sino a un enorme y simpático dragón. «Rod land» es un arcade al estilo del Bubble-Bobble, en el que debemos recoger las flores repartidas por las pantallas mientras evitamos a los cientos de enemigos de costumbre. En «Big run» emularemos a los ases del París-Dakar durante su travesía por el desierto. Y, por último, un cuarto programa, esta vez totalmente original, de nombre «SWIV», su desarrollo responde al de un arcade en el que manejaremos un jeep o un tanque con el único objetivo de atravesar un nivel tras otro. Como podéis ver, va a ser una tormenta llena de acción.

CONSOLAMANÍA

Alan Sugar, el dueño de Amstrad y padre de la conocida línea de ordenadores, ha comentado a una revista inglesa que está planeando lanzar una superconsola basada en sus máquinas de la serie CPC. Se comenta que éstas nuevas estrellas de la compañía serán muy superiores en prestaciones a las ya conocidas Sega Master System o Nintendo, las dos más populares en el Reino Unido. Y a la vez mucho más baratas. Conociendo a este empresario, podríamos decirles a los japoneses que el que avisa no es traidor. Que se preparen porque el Sr. Sugar nunca habla en broma.



COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

TEL. (91) 248 54 81

*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)



HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 10 A 2 y DE 4,30 A 8,30

C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
ANCIENT BATTLES	1095	1995
A TODA MAQUINA	1250	2250
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BLACK TRIGER	1200	1900
BEVERLY HILLS COP	1250	2195
BEACH VOLLEY	975	1900
CASTLE MASTER	1200	1900
CYBERBALL	1200	1900
CAZAFANTASMAS 2	1200	—
CHASE H.Q	1200	1900
CHUCK YEAGER'S	1200	1950
CRACK DOWN	1200	—
CAPITAN TRUENO	1200	1950
DEFENDER OF THE EARTH	1095	1745
DIOSA COZUMEL	1200	1950
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
E MOTION	1200	1900
EXITOS OPERA	1350	—
FALLEN ANGLE	975	1900
GUNSHIP	1350	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
HOT ROD	1200	—
HEAVY METAL	1200	1900
ITALIA 90	1200	1900
INDIANA JONES	1200	1900
ICE BREAKER	1200	1900
KICK OFF 2	1095	1745
KENYS DACLIS FUTBOL	1095	1745
KLAX	975	1900
MANCHESTER UNITED	1095	1745
METAL ACTION	1450	1950
MYTH	975	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	1200	1950
NINJA WARRIOS	1200	1950
NINJA SPIRIT	1200	—
PIPERMANIA	995	—
POWER MAGIC	975	1900
PRO TENNIS TOUR	1200	2250
RAINBOW ISLAND	1200	1900
RAM	1200	1900
SPACE HARRIER 2	1200	2250
SENDA SALVAJE	1200	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
SUPER WONDER BOY	975	—
SIM CITY	1200	1900
TEST DRIVE II	1200	1950
TURRICAN	975	1900
TURBO OUT RUN	1200	1900
VULCAN	1095	1995
VENDETTA	1200	1900
VIAJE CENTRO TIERRA	1200	1900
WAR IN MIDDLE EARTH	1200	—
WILDSTREET	895	1695
X OUT	975	1900
MULTIFACE THREE		11900
INTERFACE KEMPSTON		2200
INTERFACE KEMPSTON +2+3		2800
MULTIJOYSTICK		3800
CABLE CASSETTE +3		1200

AMSTRAD

	C	D
ANGEL NIETO POLE 500	1200	1900
ANCIENT BATTLES	1095	1745
BLACK TRIGER	1200	1900
BEVERLY HILLS COP	1250	1195
CASTLE MASTER	1200	1900
CAPITAN TRUENO	1200	1950
CYBERBALL	1200	1900
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
CRACK DAWN	1200	
DEFENDER OF THE EARTH	1095	1745
DIOSA COZUMEL	1200	1950
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
E MOTION	1200	1900
GUNSHIP	1350	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
HOT ROD	1200	1900
ITALIA 90	1200	1900
JACK NICKLAUS GOLF	1500	2500
KICK OFF 2	1095	1745
KLAX	975	1900
MANCHESTER UNITED	1095	1745
METAL ACTION	1450	1950
MYTH	975	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	1200	1900
NINJA SPIRIT	1200	1900
POWER MAGIC	975	1900
PINBALL MAGIC	795	1745
PIPERMANIA	995	1995
PRO TOUR TENNIS	1200	1900
RAINBOW ISLAND	1200	1900
SENDA SALVAJE	1200	1900
SPACE HARRIER 2	1200	1900
SIM CITY	1200	1900
SIRWOOD	1200	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
TEST DRIVE II	1200	1950
TENNIS CUP	995	1995
VENDETTA	1200	1900
VULCAN	1095	1745
X OUT	975	1900
MULTIFACE TWO		**16500**
DISCOLOGY 3		**8000**
MODULADOR TV M 1		**9500**
CABLE CASSETTE 6128		**1200**

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO POLE 500	3500
ACE (SIMULADOR)	3500
ARNHEM	3600
COLECCION PCW VOL.I	3990
COLECCION PCW VOL.II	3990
COLECCION PCW VOL.III	3990
LAST NINJA 2	3500
LIVINGSTONE SUPONGO 2	3500
MOT	3500
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
TETRIS	3500
SIRWOOD	3500

MSX

ANGEL NIETO POLE 500	1200
A TODA MAQUINA	1350
CONTINENTAL CIRCUS	1200
CAPITAN TRUENO	1200
CHASE H.Q	1200
COLLECCION DINAMIC 90	3450
DIOSA COZUMEL	1200
DOUBLE DRAGON 2	1200
E.SANCHEZ VICARIO	1200
FUTBOL MASTER MICHEL	1200
INTOCABLES	1200
ICE BREAKER	1200
KLAX	975
MANCHESTER UNITED	1095
METAL ACTION	1450
MORTADELO 2	1200
MOT	1200
OP.TUNDERBOLT	1200
PIPERMANIA	995
POWER MAGIC	975
RAM	1200
SIRWOOD	1200
SENDA SALVAJE	975
SPACE HARRIER 2	1200
SHINOBI	1200
SAFAN	1200
TEST DRIVE II	1200
TOOBIN	975
VIAJE CENTRO TIERRA	1200
WAR IN MIDDLE EARTH	1200

COMMODORE 64-128

BLACK TIGER	1200
BEVERLY HILLS COP	1250
CYBERBALL	1200
CABAL	1200
CRACK DOWN	975
DOUBLE DRAGON 2	1200
DEFENDER OF THE EARTH	1095
DIOSA COZUMEL	1200
E MOTION	1200
F 16	1995
GUNSHIP	1350
GHOULS I GHOST	975
HEAVY METAL	1200
ITALIA 90	1200
JACK NICKLAUS GOLF	1500
KLAX	975
KENYS DACUS FUTBOL	1095
MANCHESTER UNITED	1095
MYTH	975
OP. THUNDERBOLT	1200
PIPERMANIA	995
STAR TRASH	975
SADOW WARRIORS	975
TURRICAN	975
TEST DRIVE 2	1200
RESET PARA POKEAR	1500

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	**16900**
MASTER SYSTEM +	**20900**
SUPER SYSTEM	**29900**
ACTION FIGTHER	1990
ENDURO RACER	1990
GLOBAL DEFENSE	1990
RESCUE MISSION (PISTOLA)	1990
SECRET COMANDO	1990
THE NINJA	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	1990
ALEX KID III	5590
ALTERED BEAST	5590
AFTER BURNER	5990
BASKETBALL NIGHTMARE	5590
BOMBER RAID	5900
CLOUD MASTER	5590
CYBORG HUNTER	4990
CALIFORNIA GAMES	5590
DEAD ANGLE	5590
DYNAMITE DUX	5590
GALAXY FORCE	5590
GOLDEN AXE	5590
GHOSTBUSTERS	4490
LORD OF THE SWORD	5590
MIRACLE WARRIORS	6990
OUT RUN	5590
PHANTASY STAR	8490
POWER STRIKE	4990
R-TYPE	7000
RASTAN	5590
RAMBO III(PISTOLA)	5590
SCRAMBLE SPIRIT	5590
SHINOBI	5590
SOOTING GAMES(PISTOLA)	4990
SUPER WONDER BOY	5590
SPACE HARRIER	5590
TENNIS ACE	5590
THUNDERBLADE	5590
TIME SOLDIER	5890
VIGILANTE	5590
WANTED(PISTOLA)	4990
WORLD SOCCER	4990
Y'S	6990

CONSOLAS PORTÁTILES

DOUBLE DRIBBLE	4490
GRADIUS	4490
GRIZOR	4490
SKATE OR DIE	4490
TOP GUN	4490
TURTLES	4490
COMBAT ZONE	4990
KNIGHT RIDER	4990
RING KING	4990
WIZARDS AND WARRIORS	4990
WRESTLEMANIA	4990
1943	4990

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

ANCIENT BATTLES	2195
BORODINO	2250
BUDOKAN	5000
BLACK OUT	2250
BEVERLY HILLS COP	3695
CASTLE MASTER	2250
CAPITAN TRUENO	2500
CAZAFANTASMAS 2	2850
COLECCION DINAMIC 90	2500
CHESS PLAYER 2150	3145
CHUCK YEAGER AFT 2.0	5000
CIBERBALL	2850
DEFENDER OF THE EARTH	2195
DIOSA COZUMEL	2500
DOUBLE DRAGON 2	2500
E MOTION	2250
EXITOS OPERA	3250
E.S.S	4495
FALCON	5000
F-19 STEALTH FIGHTER	12000
F-16 COMBAT PILOT	4495
FLIGHT SIMULATOR V.3.0	9995
FOOTBALL MANAGER II	2195
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3595
HELICOPTER SIMULATION	4190
HEAVY METAL	2250
HIGHWAY PATROL	2250
ITALIA 90	2250
JACK NICKLAUS GOLF	2500
KICK OFF 2	3595
KLAX	2250
KULT	2250
LIVINGSTONE SUPONGO II	2595
MANCHESTER UNITED	2450
MAYA	1995
MORTADELO 2	2500
MOT	2850
NINJA WARRIORS	2500
PIPERMANIA	1995
POPULOUS+ESCENARIOS	5000
PERICO DELGADO	1995
PARIS DAKAR 90	2595
PIRATES	3595
STRIDER	2250
SLEEPING GODS LIES	2695
SIM CITY	2900
SIRWOORD	2850
SHERMAN M4	2250
SENTINEL WAR	5000
TENIS CUP	1995
TIGER ROAD	2250
TEST DRIVE II	2500
TV SPORT FOOTBALL	3850
VULCAN	2195
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
XENON II	1995
688 ATTACK SUB	4495
INTERSOUND MDO	**4495**
10 DISCOS 5.25DC.DD	**650**

AMIGA

MATERIAL:	
MONITOR COLOR 2084	55000
U.DISCO EXTERNA 3.5	21900
U.EXTERNA 5.25	37000
MEMORIA INTERNA 512 KB RELOJ	19900
EUROCONECTOR AMIGA	2900
RATON AMIGA	8500
ALMOHADILLA RATON	950
10 DISCOS 3.5	1500
JUEGOS:	
BLACK OUT	2250
BLACK TRIGER	2250
BEACH VOLLEY	1995
BORODINO	2250
CRACK DOWN	2250
DEFENDER OF THE EARTH	2195
DRAGON'S LAIR	8995
DRAGON'S LAIR 2	8995
DIOSA COZUMEL	2500
DRIVIN FORCE	2595
DOUBLE DRAGON 2	2500
E MOTION	2250
F 29 RETALIATOR	3900
F 16 COMBAT PILOT	4495
FUTBOL MANG.WORLD CUP ED.	2195
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3900
GHOULS I GHOST	2250
HEAVY METAL	2250
HOT ROD	2250
INFESTATION	2250
ITALIA 90	2250
JACK NICKLAUS GOLF	2500
KICK OFF 2	2595
KENYS DACLYS FUTBOL	2195
KLAX	2250
LANCASTER (SIMULADOR)	2595
MAYA	1995
MANCHESTER UNITED	2450
NINJA SPIRIT	2250
PIRATES	3900
PARIS DAKAR 90	2595
PIPERMANIA	1995
PRO TENNIS TOUR	3900
POPULOUS+ESCENARIOS	5000
SHADOW WARRIOS	2250
SPACE ACE	8995
STAR TRASH	2250
SIM CITY	3900
SHERMAN M4	2250
SHADOW OF THE BEAST	1995
SLEEPING GODS LIES	2695
SUPER CARS	2250
TV SPORT BASKETBALL	3900
TV SPORT FOOTBALL	3900
TWINWORLD	2250
TARGHAN	1995
TURRICAN	2250
TENIS CUP	1995
TEST DRIVE II	2500

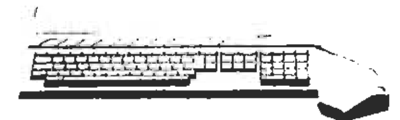
ATARI ST

MONITOR COLOR	50000
MONITOR MONOCROMO	28000
U.DISCO EXTERNA 3.5	24000
RATON ATARI	6500
FUNDA TECLADO 520 1040	1500
JUEGOS:	
BLACK TRIGER	2250
BATMAN THE MOVIE	2250
BLOODWICH	2250
BEACH VOLLEY	2250
CHAMBERS OF SHAOLIN	2250
DIOSA COZUMEL	2500
DOUBLE DRAGON 2	2500
F 16 COMBAT PILOT	4495
F 29 REALIATOR	3900
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3900
GHOULS I GHOST	2250
HEAVY METAL	2250
INFESTATION	2250
ITALIA 90	2250
KLAX	2250
KICK OFF 2	3595
LOST PATROL	2250
MANCHESTER UNITED	2450
MAYA	1995
PARIS DAKAR 90	2595
PIPERMANIA	1995
POPULOUS+ESCENARIOS	5000
RAINBOW ISLAND	2250
ROBOCOP	2250
SHERMAN M4	2250
SHADOW WARRIOS	2250
SPACE ACE	8995
SIM CITY	3900
SLEEPING GODS LIES	2695
TEST DRIVE II	2500
TURBO OUT RUN	2250
TENNIS CUP	1995
TV SPOT FOOTBALL	3900
VULCAN	1995

JOYSTICK'S

KONIX STANDAR	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
KONIX +2+3	2800
MEGABLASTER	1500
NAVIGATOR	3500
PHASOR ONE	3200
PRO 5000	2800
QUICKJOY TURBO (IMPORTADO)	3200
QUICKJOY III (IMPORTADO)	2800
TELEMACH DOBLE	15900
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH 200	7600
TELEMACH PC (15 PINS)	7600
ZERO ZERO JUNIOR	1200
ZERO ZERO PC	7500

ATARI 520 1040 STᴱ



OFERTA 1:
ATARI 520 ST + M.COLOR
139.900 PTS.

OFERTA 2:
A-520 ST + M.COLOR + IMPRESORA
174.900 PTS.

OFERTA 3:
ATARI 1040 STe + M. COLOR
169.900 PTS.

EQUIPOS ATARI:

520 STPM*	64900
520 STe*	84900
1040 STe	119900
M.COLOR	58000
M.MONOCROMO	28000

* INCLUYE 20 JUEGOS

AMIGA 500 Y 2000

OFERTA 1:
AMIGA 500 + MONITOR COLOR
139.900 PTS.

OFERTA 2:
A-500 + M.COLOR + IMPRESORA
174.900 PTS.

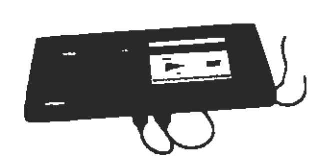
OFERTA 3:
AMIGA 2000 + MONITOR COLOR
240.000 PTS.

EQUIPOS AMIGA:

A-500	89900
A-2000	185000
M. COLOR	55000
U. DISCO 3.5''	21900
MEMORIA INT.500K	19900



CONSOLA SEGA



OFERTA 1:
MASTER SYSTEM
16.900 PTS

OFERTA 2:
MASTER SYSTEM +
(INCLUYE PISTOLA)
20.900 PTS

OFERTA 3:
SUPER SYSTEM
(PISTOLA + GAFAS 3D)
29.900 PTS.

PC-XT-111 PROFEX



OFERTA 1:
PROFEX XT 111 (CONFIGURACIÓN BÁSICA)
109.000 PTS.

OFERTA 2:
PROFEX XT 111 + DISCO DURO 20 Mb
159.000 PTS.

OFERTA 3:
PROFEX XT 111 (VERSIÓN COLOR VGA)
208.000 PTS.

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A **COCONUT.** C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS ______________ TITULOS PRECIO
DIRECCION ______________
PROVINCIA ________ LOCALIDAD ________
TELEFONO ________ C.P. ________
MODELO ORDENADOR ______________ Gastos de envio 200
FORMA DE PAGO ☐ TALON ☐ CONTRA REEMBOLSO TOTAL

- **IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS**
- **ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR**

Aprender puede ser COKTEL EDUCATIVE también divertido

Aunque los programas educativos tienen en toda Europa gran tradición, en España este campo ha permanecido, si descontamos alguna que otra excepción, en el más oscuro de los anonimatos. Ahora todo parece indicar que esta situación va a cambiar radicalmente con la aparición de Coktel Educative, una nueva empresa de software dedicada, en exclusiva, a este tipo de programas.





Virginia Beneroso y José Luis Velázquez, ultiman los detalles finales del proyecto con Mario Martínez, director de System 4.

Coktel Educative es resultado del acuerdo al que han llegado otras dos grandes empresas muy populares entre todos nosotros: por una parte Coktel Vision que aporta la experiencia adquirida a lo largo de los años en programas educativos ya que cuenta con una línea similar en Francia, y la programación de los mismos y por otra System 4, quienes se ocupan de la distribución en España del producto y de su readaptación a los planes de estudio españoles, gracias a un equipo de expertos que unen a la prepararación pedagógica amplios conocimientos en el tema informático.

José Luis Velázquez y Virginia Beneroso son los directos responsables del invento y amablemente nos recibieron en sus oficinas donde pudimos charlar animadamente con ellos.

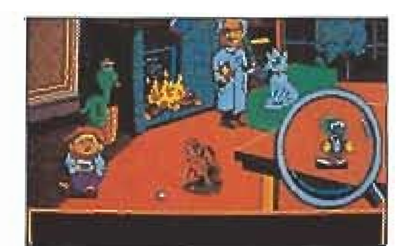
Tal vez, lo que más nos llamó la atención desde el primer momento, fue el genial ambiente que allí podía respirarse. No cabe duda que esta experiencia, sin precedentes en España, implica, como en cualquier otra empresa de reciente creación, un importante riesgo. Ellos están dispuestos a aceptarlos todos y desde luego, por falta de ganas e ilusión no va a ser. Esa misma ilusión, con la que son capaces de contagiar a cualquiera que se acerque desde la barrera a contemplar su trabajo, está plasmada perfectamente en todos y cada uno de los programas que allí pudimos ver.

Por supuesto, Coktel Educative nace con un planteamiento de futuro y continuidad. Futuro, lógicamente, porque es un mercado nuevo, pero con grandes posibilidades al ser un terreno prácticamente virgen y de continuidad porque comienzan con 10 programas y está prevista la publicación, hasta final de año, de otros tantos, abarcando todas las materias del saber; con ellos es posible desde aprender inglés, a perfeccionar temas claves de las matemáticas o a profundizar en la historia.

Fuera el aburrimiento

Los programas educativos desarrollados por Coktel Educative se alejan bastante del concepto aburrido y tradicional que rodea a este tipo de programas. Encontraremos tres líneas de programas paralelas y complementarias a su vez: Por una parte títulos dirigidos a los más pequeños de la casa, para desarrollar motricidad, percepción, reflejos, etc., por otro lado una línea de apoyo en los estudios desde los primeros cursos de E.G.B. hasta incluso la Universidad, con temas como matemáticas, idiomas o geografía y por último, programas de cultura general para adentrarse, por ejemplo, en épocas concretas de la historia como la Edad Media o conocer la vida de los animales en el bosque.





Los programas para los más pequeños comparten papel protagonista junto a las divertidas aventuras para aprender inglés.

A grandes rasgos y unificando todos ellos es posible encontrar una serie de características comunes:

Se ocupan de materias concretas en las que profundizar con un aprendizaje progresivo. Se pretende crear una cultura extensa y no "cerebritos" en algunos temas, que se asimilen conceptos claves.

Existen diversos niveles de aprendizaje, especificando edad recomendada y temas contenidos en el programa.

Cada título arropa los conocimientos alrededor de una divertida aventura, protagonizada por curiosos personajes que se convierten en cómplices del usuario.

Destaca especialmente el marcado carácter didáctico: Objetivos atractivos en la línea de los planteados en los juegos de aventuras, puntos por respuestas acertadas, recreo con partidas en juegos arcade, etc...

Están perfectamente adaptados a las materias desarrolladas en los planes de estudios españoles.

Van acompañado por manuales de control con los que los educadores supervisan la progresión en el trabajo. Por ejemplo, en los problemas matemáticos no se incluyen soluciones en pantalla.

Una nueva forma de aprender

Los programas serán editados, en principio, para Amiga, Atari St y Pc, aunque se estudia la posibilidad de desarrollarlos también para Amstrad Disco. Su precio oscilará alrededor de la cinco mil pesetas y podrán adquirise, durante los primeros meses, en los puntos de venta habituales de software y se pretende que en un futuro no muy lejano puedan encontrarse también en los colegios.

Coktel Educative inicia su andadura por el mundo del software con diez programas. Cuatro de matemáticas correlativos en edades basados en las aventuras de un simpático dromedario llamado Jo, que ha perdido su joroba. Resolviendo adecuadamente los problemas planteados a lo largo de tres escenarios diferentes, profundizaremos en temas concretos como los vectores o los quebrados y conseguiremos devolver la joroba al pobre dromedario. Todo ello acompañado por unos gráficos impresionantes y con un planteamiento progresivo de dificultad complementarios a los estudios.

Tres de inglés correspondientes a otros tantos niveles de conocimientos, que irán acompañados por cintas de sonido para perfeccionar la pronunciación. Uno para quienes no posean ninguna noción de este idioma «Primeros pasos en inglés», «Aventura en Oxford» para un nivel medio, con decorados reales y en el que deberemos intentar ingresar en las elitistas escuelas de Oxford, viviendo después una auténtica aventura en su interior. Y un tercero con un nivel alto de perfeccionamiento.

Esta primera etapa se completa con tres títulos dirigidos a los pequeños, basados en personajes de Walt Disney, en los que se podrá desde aprender a conocer el valor del dinero con el Tio Gilito, a adentrarse en el bosque con los sobrinos del Pato Donald o a resolver divertidos juegos de memoria con los Tres cerditos. Está prevista también la publicación de nuevos programas con más temas de matemáticas o inglés y otros genéricos como «Intriga en el Renacimiento» donde nos acercaremos a la vida en los castillos medievales o «El conde de Montecristo». También serán editados diez multicursos con resúmenes sobre materias globales, orientados a condensar los conocimientos principales de cada curso.

La iniciativa merece la pena y os aseguramos que su original planteamiento los convierte en títulos muy interesantes que confieren una nueva dimensión, mucho más divertida, al aprendizaje. ¿Quién se atrevió a decir que no se puede aprender jugando? ■

C.F.A.



Diez programas, que abarcan tres materias diferentes, inauguran la trayectoria profesional de esta nueva compañía.

ANGEL NIETO

presenta:

Pole 500

A TODO GAS

Ponte el casco, arranca tu moto y empieza la emoción. 16 circuitos de duro asfalto te esperan. Mantén la cabeza fría, túmbate en las curvas y apura la frenada si quieres vencer a los ases del mundial. Demuestra tu destreza compitiendo simultáneamente con otro jugador.

Versiones: Amstrad, MSX, Spectrum, Amstrad PCW, Compatible PC, Amiga, Atari ST.



12 + 1 CAMPEÓN DEL MUNDO

«Vive la sensación del auténtico mundial de motociclismo»

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- 16 circuitos
- Condiciones climatológicas variables
- Elección de neumáticos
- Puesta a punto de la moto
- Ajuste de la caja de cambio
- Simultaneidad con otro jugador





OPERA sport

Gustavo Fdez. Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58

Magic Johnson's BASKETBALL

MAGIC

MELBOURNE HOUSE

BASKETBALL EL CAMINO HACIA LA GLORIA.



VERSIONES DISPONIBLES:
SPECT., AMST, MSX, C-64 CASSETTE.
SPECT., AMST., DISCO.
IBM PC (CGA/EGA)
AMIGA

Pantallas de la version de Amiga.
Otras versiones pueden diferir.
Melbourne House is a member of Virgin-Mastertronic group.



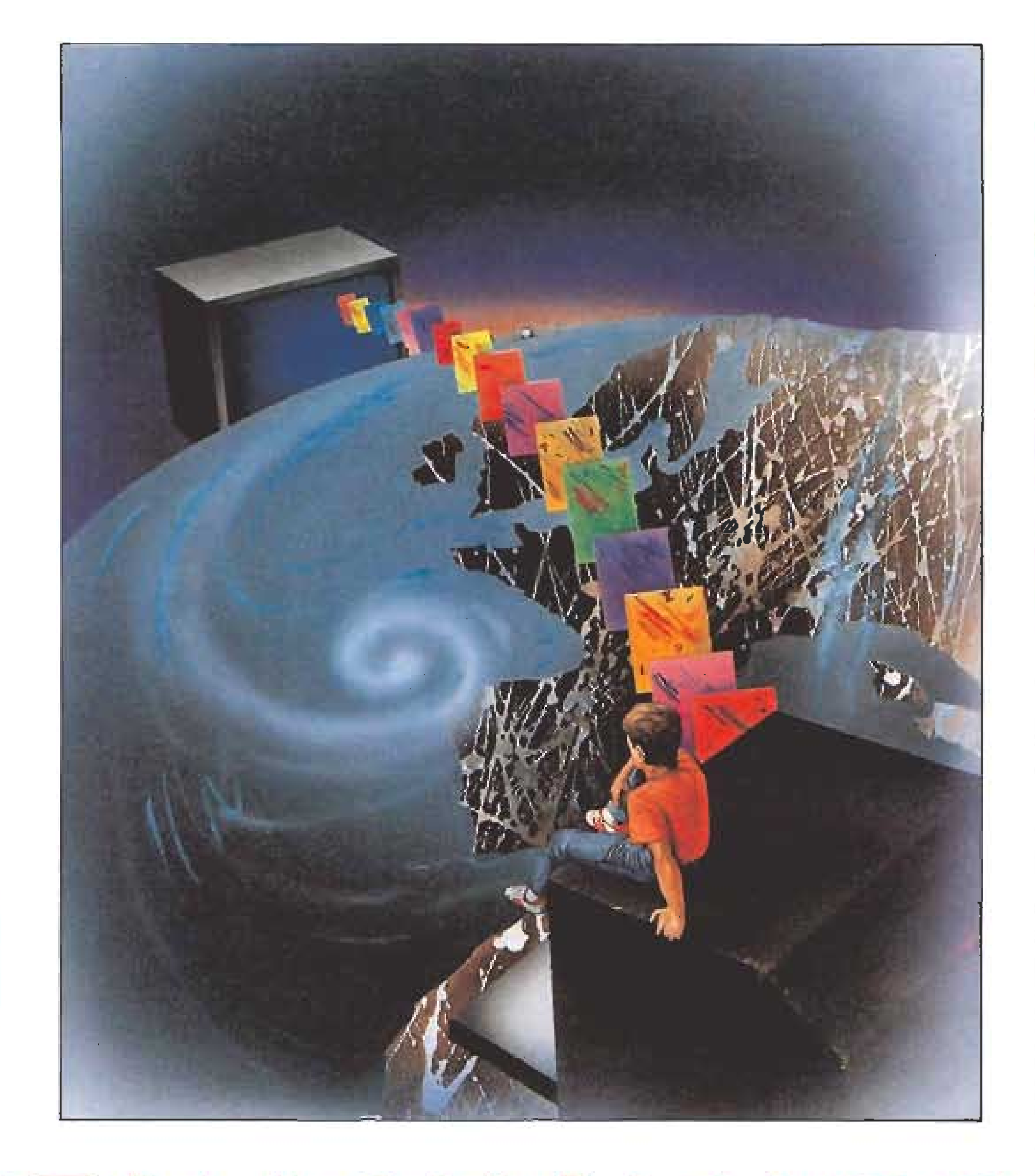


DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

COMPAÑÍAS DE SOFTWARE INTERNACIONALES

Continuando con la línea iniciada en el número anterior traspasamos las fronteras de nuestro país para dar un breve repaso a una serie de poderosas compañías de software, la mayoría de ellas asentadas en Gran Bretaña, que dominan no sólo el panorama de sus países de origen sino que acaparan el mercado europeo gracias a sus grandes redes de distribución. Ante la magnitud del estudio no nos queda más remedio que ser mucho más breves en nuestra relación si queremos abarcar, aunque sea de forma superficial, un elevado porcentaje de las mismas.

Un paseo por la historia



Aunque su historia tuvo un discreto punto final hace ya algunos años, consideramos imprescindible iniciar este estudio con una compañía que demostró, en su momento, ser la mejor y revolucionar como ninguna las técnicas de programación. Estamos hablando de **Ultimate**, protagonista de una labor profunda y silenciosa que, sin apenas campañas publicitarias y manteniendo a sus programadores en el más estricto anonimato, explotó hasta el límite las posibilidades del Spectrum, en el ámbito de los juegos tridimensionales, creando una técnica («filmation») que fue repetidamente imitada por otros competidores. Los «Sabre Wulf», «Underwurlde», «Knight Lore», «Alien 8», «Nightshade», «Gunfright», «Pentagram» y otros tantos, constituyen los ejemplos más brillantes de la época dorada de las videoaventuras.

Una trayectoria similar, aunque en un campo notablemente diferente, fue la seguida por la hoy desaparecida **Mikro-Gen**. Con los excelentes programas de la saga de Wally («Automania», «Pyjamarama», «Everyone's a Wally», «Herbert's dummy run», «Three Weeks in paradise») esta compañía creó un nuevo estilo de programación basado en excelentes gráficos bidimensionales, con un colorido cuidado hasta el más mínimo detalle, y una trama argumental terriblemente compleja, en la que es necesario hallar la insospechada utilidad de los diversos objetos desperdigados por la aventura y está siempre presente un retorcido sentido del humor. Dando un radical giro de programación en su intento de evitar permanecer anquilosados en los moldes típicos surgieron extraordinarios juegos como «Equinox», «Stainless stell» y «Frost byte», momento en el que la compañía sufre un período de continua decadencia que le lleva a su total desaparición.

Incluyamos también a una serie de compañías de las que hemos dejado de tener noticias desde hace ya varios años, lo que nos hace suponer que se han disuelto. Es el caso de **Durrell**, una de las casa de software que más se distinguieron en la lucha por la originalidad (recordemos a «Saboteur», «Saboteur 2», «Thanatos», «Critical mass», «Fat worm»). Muchos aún añoramos las maravillosas aventuras de **Gargoyle** («Tir na nog», «Dun Darach», «Marsport», «Heavy on the magick», «Sweevo's world») y algunas de las mejores creaciones de **The Edge** («Fairlight», «That's the spirit», «Fairlight 2», «Bobby bearing», «Shadow skimmer», «Garfield»). Por su lado **Vortex**, pequeña compañía creada exclusivamente para poner en el mercado los programas de Costa Panavy, se disolvió tras la publicación de «Cyclone», «Tornado low level», «Highway encounter» y «Alien Highway», siendo Gremlin la encargada de seguir publicando las nuevas creaciones de este genio de la programación como «Deflektor» y «Hate».

Ocean, contra viento y marea

La trayectoria de **Ocean** es probablemente la más larga e intensa en el mundo del software internacional. Con una extensa tradición que arranca desde los orígenes mismos de la industria de los videojuegos, Ocean ha sabido mantenerse en la cresta de la ola y en la cima de la popularidad en un mundo tan inestable y competitivo como éste, siendo testigo impasible del nacimiento y caída de otras muchas compañías. Con el paso del tiempo Ocean ha visto multiplicar sus recursos económicos y su prestigio en el mercado, permitiéndose, de ese modo, atraer a los mejores programadores independientes y entrar arrasando en el complejo mundo de las licencias. Hoy en día Ocean es muy poderosa, quizás demasiado, pero por suerte no se ha dormido en los laureles, ni ha abusado de la popularidad de sus títulos, y por el contrario ha dado vida a algunos de los mejores programas de la historia de los videojuegos.

De la primera época de Ocean podemos destacar entrañables juegos deportivos como «Daley Thompson's Decathlon», «Match Day» y «Daley Thompson's Supertest». Es también la época de la adquisición de la compañía Imagine tras los graves problemas económicos de la misma y el lanzamiento bajo su sello de «Hypersports» y «Ping Pong». Rápidamente Ocean di-

COMPAÑÍAS DE SOFTWARE INTERNACIONALES






Grandslam cuenta con títulos tan conocidos como «Pacmania» o «Los Picapiedras». Stephen Hall es su Director.


David Ward ha conseguido crear con Ocean un auténtico imperio, que camina a la cabeza del software.


Richard Darling, junto con su hermano David, contribuyeron con Code Masters a la industria del software «budget».

versifica su producción e inunda el mercado con una avalancha de títulos lanzados con muy poco espacio de tiempo entre uno y otro, ya sean producciones originales o licencias de películas o máquinas recreativas («Rambo», «Yie ar kung-fu», «Frankie goes to Hollywood», «World series basketball», «World series baseball», «The neverending story»). En su afán de expansión y diversificación Ocean se encarga de la publicación en Inglaterra de algunos de los mejores programas de Dinamic como «Army moves» y «Game over» y comienza a relegar al sello Imagine a las conversiones de máquinas recreativas («Athena», «Victory road», «Typhoon») que no alcanzan la calidad requerida por el sello original.

Ocean es, en cierto modo, responsable de los primeros megajuegos, los primeros programas multicarga que multiplican la aventura y la diversión del jugador, y este método se convierte, poco a poco, en una especie de autoexigencia para la compañía pues hoy en día la práctica totalidad de sus títulos siguen este mecanismo que comenzó a ser utilizado en «Renegade», «Gryzor», «Combat school» y «Rastan». Aparecen también las mejores videoaventuras tridimensionales («Batman», «Head over heels», «Movie», «Phantom club»), programas originales de la calidad de «Where time stood still» y conversiones de películas de la fama de «Platoon», «Robocop», «Rambo III» y más recientemente «Batman the movie». Algunos de los programas más vendidos como «Arkanoid», «Green Beret», «Firefly», «Batman, the caped crusader», «Operation wolf», «Red heat», «Target renegade» o «Vindicator» se encuentran también entre las mejores producciones de la compañía.

La invasión yankee

Otra de las compañías veteranas en este mundillo, **U.S. Gold**, se ha visto envuelta casi siempre en la controversia. Únicos representantes, junto con **Epyx**, del gran monstruo del software americano su trayectoria ha estado demasiado salpicada de altibajos y han lanzado demasiados programas mediocres como para tener una reputación realmente sólida entre los usuarios españoles. Se han especializado desde el principio en programas de masas, sencillos y adictivos, a menudo insistiendo casi únicamente en el componente arcade que siempre es la mejor forma de enganchar al jugador. Pero también es justo señalar que frente a programas tan repelentes como «Kung-fu master» o «World cup carnival» han sabido lanzar al mercado clásicos de la categoría de «Out run», «Gauntlet», «Indiana Jones», «Ghost'n goblins», «Forgotten worlds», «Thunder blade» y «720 grados», por lo que hemos de señalar que nos hallamos ante una compañía irregular como ninguna que es siempre capaz de lo mejor y lo peor.

En cuanto a Epyx es justo señalar que su grado de penetración en el mercado nacional ha sido bastante reducido debido, en gran parte, a las grandes diferencias entre el mercado nacional y un mercado americano tradicionalmente dominado por los programas para Commodore. Es por ello que los ejemplos de esta compañía son escasos aunque podemos señalar programas de la calidad de «Impossible mission», «Winter games», «California games», «Games summer edition» o «Street sports basketball».

Los reyes del software barato

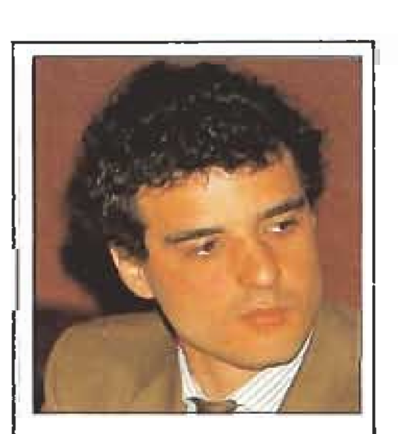
El software barato o «budget» ha sido sin duda uno de los fenómenos más interesantes de los últimos años. En un mercado como el inglés en el que los precios de los programas seguían siendo abusivos, resultaba imprescindible la creación de series de precios medios donde, por un lado, canalizar todos los programas de calidad media-baja que no podían ser vendidos a precios habituales, y por otro, dar posibilidades a los compradores (sobre todo jóvenes y niños) con escasos recursos económicos. Resulta interesante observar que el mercado del software barato, lejos de repartirse entre todas las compañías tal como ocurre con los programas de precio normal, se ha concentrado como pequeño monopolio en manos de unas pocas compañías, particularmente **Mastertronic, Code Masters y Silverbird**, la línea budget de Telecomsoft. Entre los innumerables títulos de estas compañías encontramos, como era de esperar, algunas de las mayores bazofias de la historia, pero también juegos muy interesantes que pueden satisfacer completamente al usuario poco exigente e incluso deparar alguna agradable sorpresa al comprador escéptico. Resulta interesante observar que, en la actualidad, comienza a producirse el fenómeno contrario y que Code Masters ha creado una línea «gold» para incluir los títulos que consideran de gran calidad.

Siempre en la brecha

Gremlin es otra de las veteranas en este mundillo que lleva muchos años dando guerra y sorprendiéndonos, año tras año, con sus mejores creaciones. Es justo señalar que nunca han tenido ese grandioso éxito de ventas que encumbra definitivamente a una compañía, pero

Compañías hoy desaparecidas, como «Ultimate» o «Mikro-Gen», fueron piezas claves en el nacimiento de la industria del software de entretenimiento.

El mercado de software budget se ha concentrado en manos de unas pocas compañías, entre las que destacan «Mastertronic» o «Code Masters».


Laurant Weill ha conseguido traspasar con Loriciels las fronteras francesas.


Peter Stone, además de ser una de las personalidades más relevantes del mundo del soft, situó a Palace a la cabeza del mercado.


Peter Bilotta, es el director del grupo Mirrorsoft. En torno a él giran importantes sellos como Image Works o Cinemaware.


El nombre de Domark procede de sus dos fundadores Dominic Wheatley y Mark Strachan (en la foto).


Bruno Bonnell es el director de Infogrames, una compañía francesa con carácter internacional.



Rod Cousens, como director del grupo Mediagenic, controla sellos tan importantes como Activision, Sierra o System 3.



Geoff Brown, abordó el mundo del software desde la distribución, creando después U.S.Gold como productora.

también debemos reconocer que Gremlin ha demostrado siempre una regularidad a toda prueba que bien quisieran para sí otras casas teóricamente más poderosas y que ha seguido un ritmo constante e uniforme en el lanzamiento de sus títulos. Desde los viejos programas de la saga de Monty hasta programas tan recientes como «Super scramble», Gremlin ha sido protagonista de títulos basados en personajes de Walt Disney («Basil, the great mouse detective», «Mickey Mouse»), los tres programas de la serie «Mask» y programas tan adictivos como «North Star», «Jack the nipper», «Jack the nipper 2», «Masters of the universe» y «Death wish 3».

Melbourne House fue una de las casas con más prestigio en los primeros años de esta industria y se ganó una merecida reputación de calidad y originalidad con títulos como «Gyroscope», «Sherlock», «Fighting warrior» y «The way of the exploding fist». Tras ciertos titubeos en los que llegaron programas que nunca debieron haber sido publicados como «Rock 'n wrestle» la compañía desapareció momentáneamente del mercado para reaparecer con nuevo logo, imagen remozada y el cometido de publicar las conversiones para ocho bits de los programas de Psygnosis como «Barbarian» y «Obliterator».

La trayectoria de **Activision** no ha sido especialmente brillante durante su relativamente dilatada carrera, pero frente a algunos títulos antiguos como «Hacker», «Hero» o «Toy bizarre» han elevado notablemente el listón de la calidad con sus últimos lanzamientos: «After burner» y «Time scanner», ambos basados en sendas máquinas recreativas. **System 3**, filial de Activision, ha sido responsable de «International karate» y «Dominator» pero sobre todo de «Last Ninja» y «Last Ninja II», esta última probablemente la mejor videoaventura de la historia. Por su parte **Electric Dreams**, buscando aún un estilo realmente personal, ha sido responsable de juegos como «I, of the mask», «Hijack», «Mermaid madness» y «Winter sports». Todos estos diferentes sellos se engloban dentro de la gran compañía que es Mediagenic.

Domark ha vivido desde sus inicios la pasión por las licencias, pero desgraciadamente no ha sabido aún imprimir la necesaria calidad a sus títulos como para ser realmente populares fuera del nombre famoso que habitualmente contienen. Así, por ejemplo, debemos citar toda una serie de juegos sobre las últimas películas de James Bond («The living daylights», «A view to a kill», «Licence to kill») y las películas que forman la trilogía de «La guerra de las galaxias» («Star wars», «Empire fights back» y «Return of the Jedi»). Sin embargo, también han sido responsables de juegos de tablero de la calidad de «Trivial pursuit», «Pictionary» y «Split personalities», así como el fallido intento de trasladar a nuestros ordenadores los increíbles «Spitting image».

La producción de **Palace** es bastante breve pero es justo señalar que todos sus títulos, sin excepción, se convirtieron en grandes éxitos («Cauldron», «Cauldron 2», «La armadura sagrada de Antiriad», «Barbarian» y «Barbarian 2»). Por su parte los continuos fracasos que supusieron los diversos lanzamientos de **Martech** movieron a la compañía a realizar un cambio radical en su estructura que le llevó incluso a modificar su nombre, y así, como **Screen 7**, han conseguido por fin parte del éxito tan deseado con «Tiburón», «High steel», «Steigar». **Piranha** irrumpió en el mundo del software con la misma rapidez con la que luego desapareció sin dejar rastro, pero, por suerte, antes de marchar con rumbo desconocido dejó un im-



Davie Sillitoe es la actual representante para Europa de los simuladores editados por Microprose.



COMPAÑÍAS DE SOFTWARE INTERNACIONALES



portante legado en «Nosferatu», «Trap door», «Through the trap door» y «Rogue trooper». Otra compañía de la que hace tiempo que no oímos hablar es **Odín**, protagonista de una serie de programas caracterizados por su excelente calidad gráfica («Nodes of Yesod», «Robin of the wood», «Arc of Yesod», «Heartland»).

Elite ha sido durante algunos años la representate por excelencia del mundo de los arcades, y efectivamente en su amplio catálogo encontramos algunos de los programas más rabiosamente sencillos y adictivos de todos los tiempos, juegos de breve argumento que nos proporcionaron largas horas de despreocupada diversión. Citaremos juegos tan divertidos como «Bomb Jack», «Roller coaster», «Comando», «Duet», «Hopping mad», «Beyond the ice palace», «Overlander», «Ikari warriors» y «Live and let die», este último en colaboración con Domark.

Unos han apostado por las licencias, otros por la originalidad, pero a su alrededor ha crecido una importante industria, en la que la competencia es cada día más fuerte.

En cuanto a **Hewson** el primer y evidente comentario a hacer es que puede tratarse probablemente de la única compañía que ha rechazado de plano el desorbitado mundo de las licencias y ha seguido, desde sus inicios, la misma política de lanzar títulos completamente originales, con un nivel de calidad notablemente superior a la media. Desde los juegos más antiguos como «Avalon», «Dragontorc», «Technician Ted», «Astro clone» y «Southern belle» a los más recientes como «Nebulus», «Exolon», «Zynaps», «Cybernoid», «Eliminator» y «Stormlord» encontramos esa misma pasión por la creatividad sin límites y la búsqueda de una expresión realmente personal y genuina.

Con un número relativamente reducido de lanzamientos la compañía francesa **Infogrames** ha dado luz a una serie de juegos que, sin llegar nunca a ser verdaderamente populares, si han alcanzado, en algunos casos concretos, el éxito que se merecían («Captain Blood», «Bubble ghost», «Tintín», «Prohibition» y los tres títulos de la serie Bob Morane). **Loriciels**, otra compañía francesa, desperdició la posibilidad de abarcar el mercado español al publicar sus primeros títulos exclusivamente en versión Amstrad, pero los usuarios de estos ordenadores han podido disfrutar del peculiar estilo de esta compañía en juegos como «Bactron», «Bob Winner», «3D Tennis» y «Space race». Por su parte **Titus** ha dedicado completamente su, hasta ahora, breve existencia al lanzamiento de simuladores de coches y lanchas motoras tan parecidos entre sí que han deteriorado notablemente la imagen de la compañía y su credibilidad de cara a nuevas producciones.

Los tres sellos que componen la compañía **Telecomsoft**, actualmente adquirida por **Microprose**, han ido diversificando su producción y definiendo sus cometidos a lo largo del tiempo. Bajo el sello de Firebird, sin duda el más conocido, han ido desfilando algunos de los programas más prestigiosos de la compañía como «The sentinel», «Elite», «Savage», «Soldier of fortune», «Virus», «Whirligig», «Flying shark» e «Intensity», mientras que Rainbird es responsable de títulos como «Starglider», «Starglider 2» y «Verminator».

Finalizaremos con una breve reseña a compañías como **Grandslam** («Terramex», «The flintstones», «Power pyramids», «Pacmania», «The running man», «Thunderbirds») y **Mirrorsoft**, esta última responsable de una serie de sellos diferentes con tareas perfectamente establecidas: FLT, Cinemaware, PSS, Logotron, Image works y Spectrum Holobyte. ■

P.J.R.

«Sabre Wulf» es reconocido junto con Ultimate, como el creador de un nuevo estilo.

La saga de Wally, creada por Mikro-Gen, generó la moda de las videoaventuras dotadas de colorido.

«Tornado low level» de la desaparecida Vortex, nos devuelve el sabor de los entrañables arcades clásicos.

Grandslam confirma con «The Running man» que hay personajes que tienen un lugar en el software.

«Afterburner» fue un duro reto para Activision; la máquina de Sega era auténticamente alucinante.

«Robocop» fue desarrollado por Ocean de forma paralela al rodaje de la película para la gran batalla.

«Barbarian II», más que una segunda parte fue, otra brillante muestra del buen hacer de Palace.

Gremlin ha disminuido su ritmo de producción. «Super Scramble» divídia el arcade y la simulación.

«Dominator» fue un arcade del montón desarrollado por System 3, filial de Mediagenic.

«Obliterator» fue llevado a los ordenadores de ocho bits gracias a Melbourne House.

Una nueva licencia de Domark, en esta ocasión «Licencia para matar», conversión de la película.

Gremlin ha llevado a la pantalla muchos de los títulos producidos por Walt Disney, como «Mickey Mouse».

«Tiburón» implicó un cambio de rumbo e imagen de Martech; a partir de ese momento fueron Screen 7.

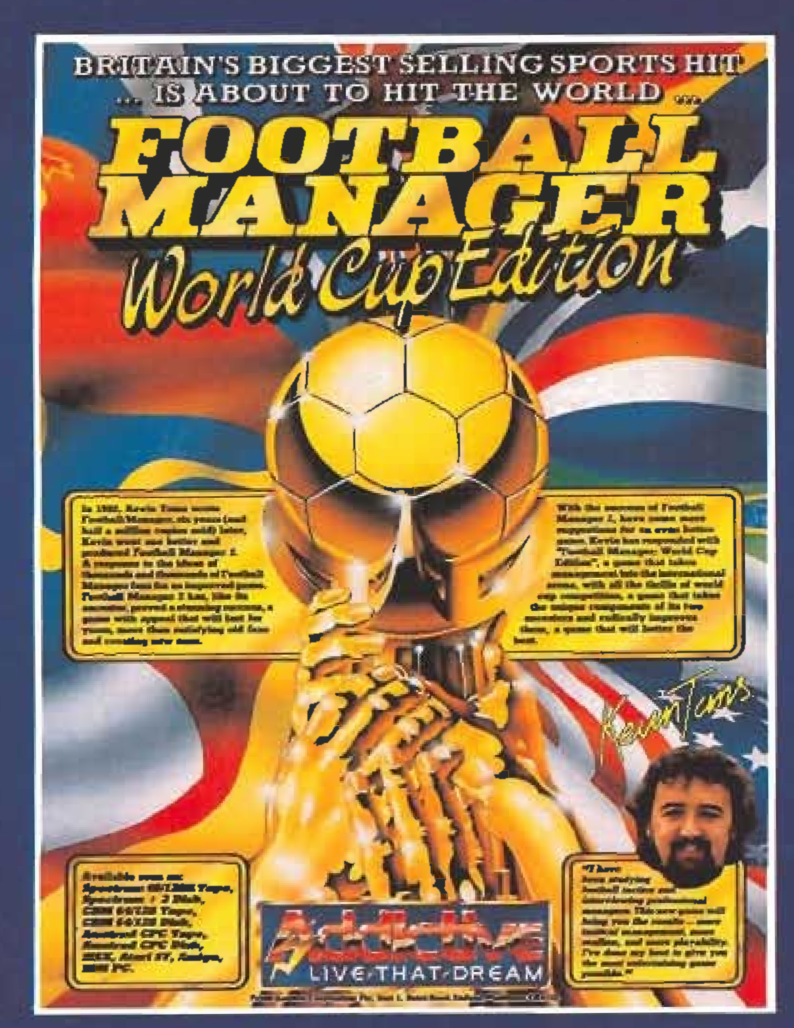
«The Games Summer Edition», fue un título importante en la dilatada carrera deportiva de Epyx.

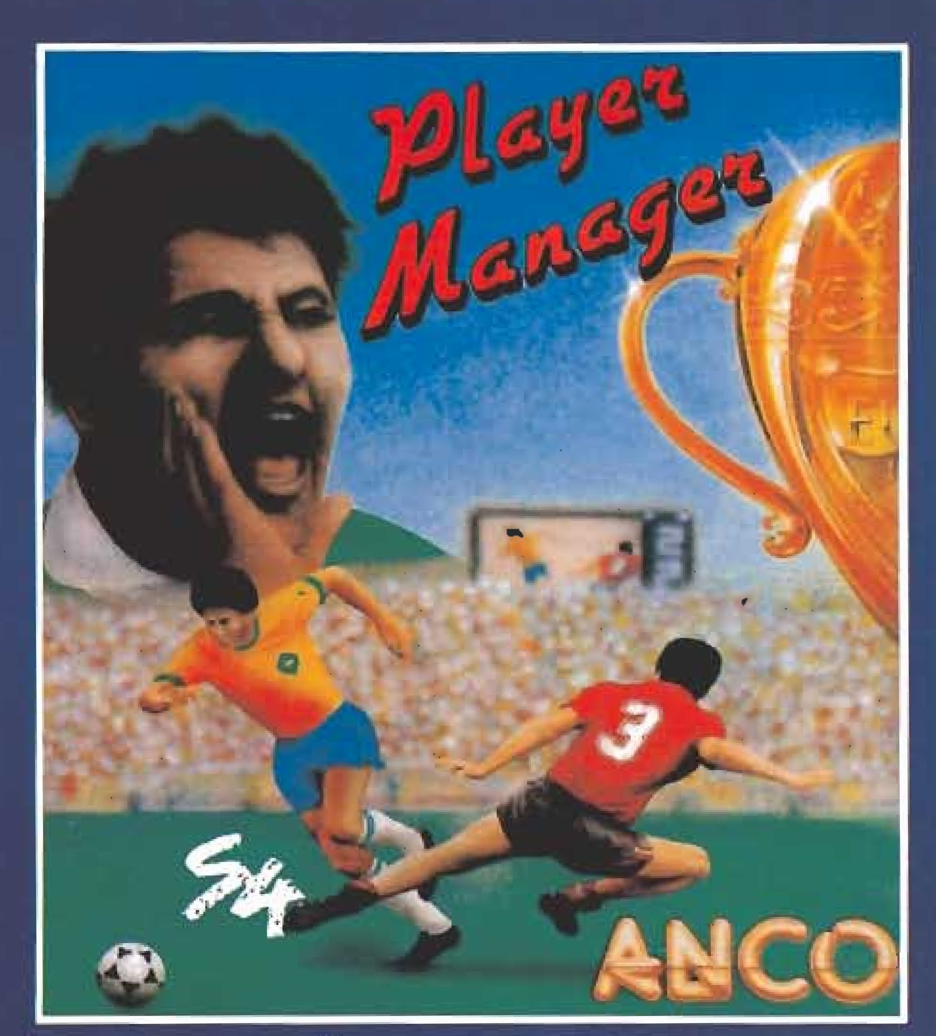
Piranha, antes de desaparecer misteriosamente nos dejó un gran clásico: «Through the Trap Door».

«Thunder Blade», confirmó la tendencia del momento: las conversiones de recreativas.

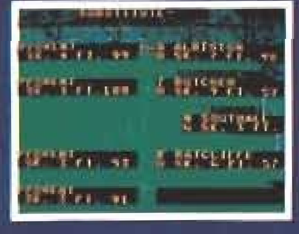
El catálogo de Elite cuenta con arcades terriblemente adictivos; «Overlander» es, sin duda, uno de los más representativos.

«Forgotten World», conversión de una máquina de Capcom, está en la línea de los arcades actuales: doble diversión, si son dos los jugadores.

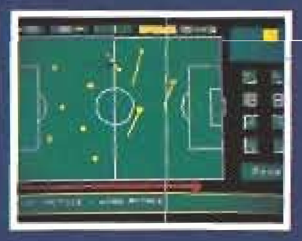

BRITAIN'S BIGGEST SELLING SPORTS HIT
... IS ABOUT TO HIT THE WORLD ...
FOOTBALL MANAGER
World Cup Edition
Addictive
LIVE·THAT·DREAM

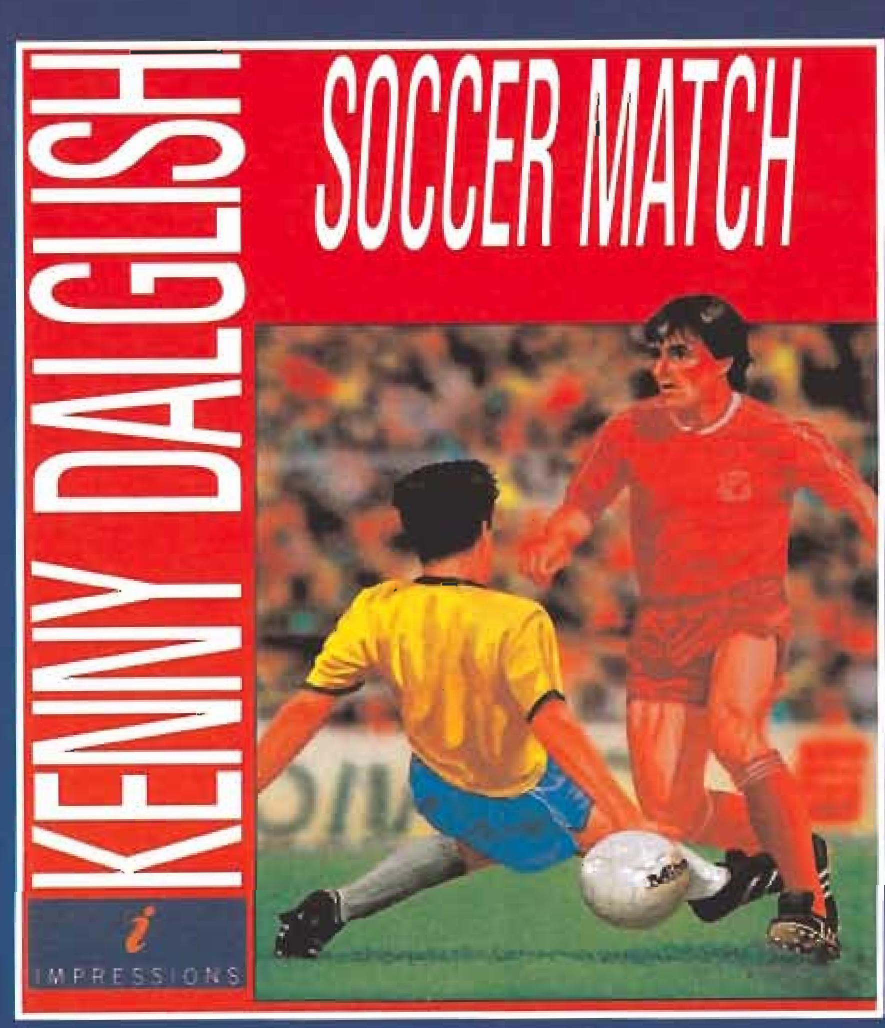

Player Manager
ANCO

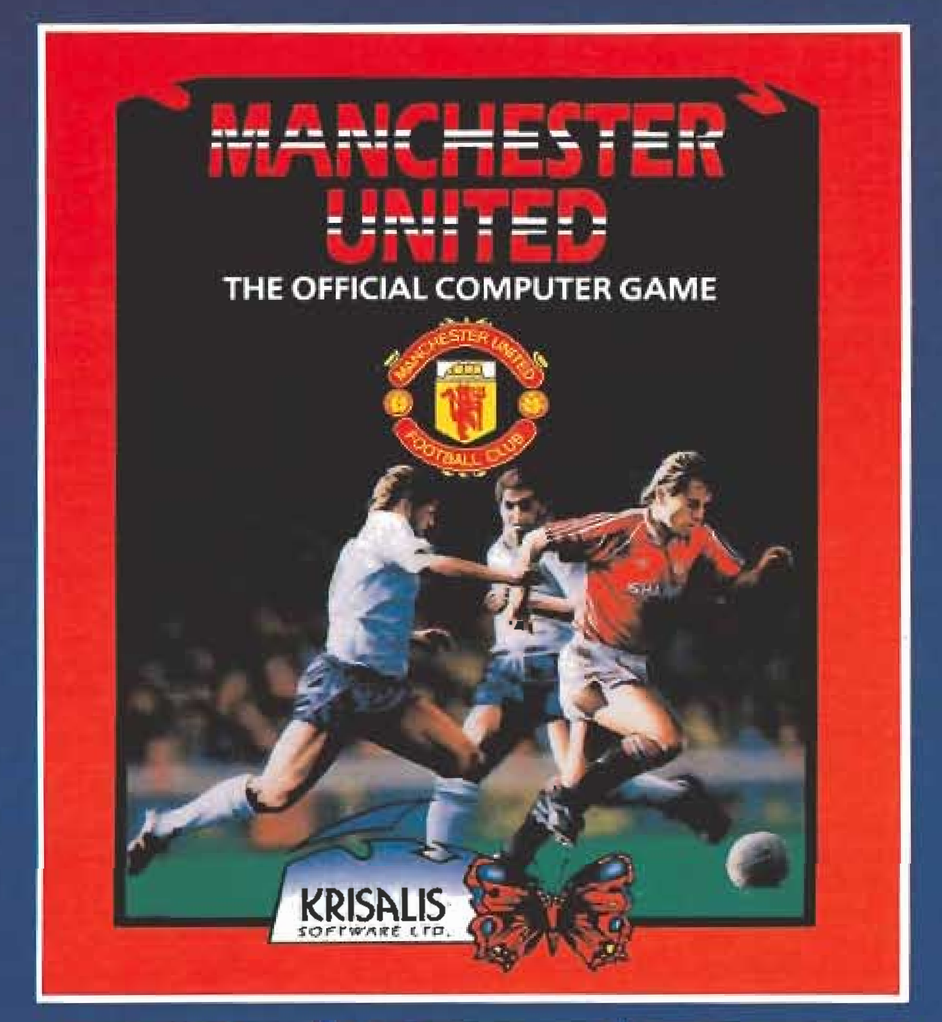








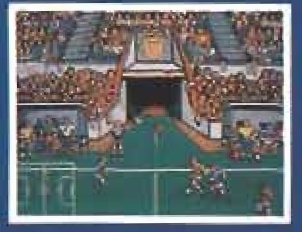

KENNY DALGLISH
SOCCER MATCH
IMPRESSIONS


MANCHESTER UNITED
THE OFFICIAL COMPUTER GAME
MANCHESTER UNITED
FOOTBALL CLUB
KRISALIS
SOFTWARE LTD.





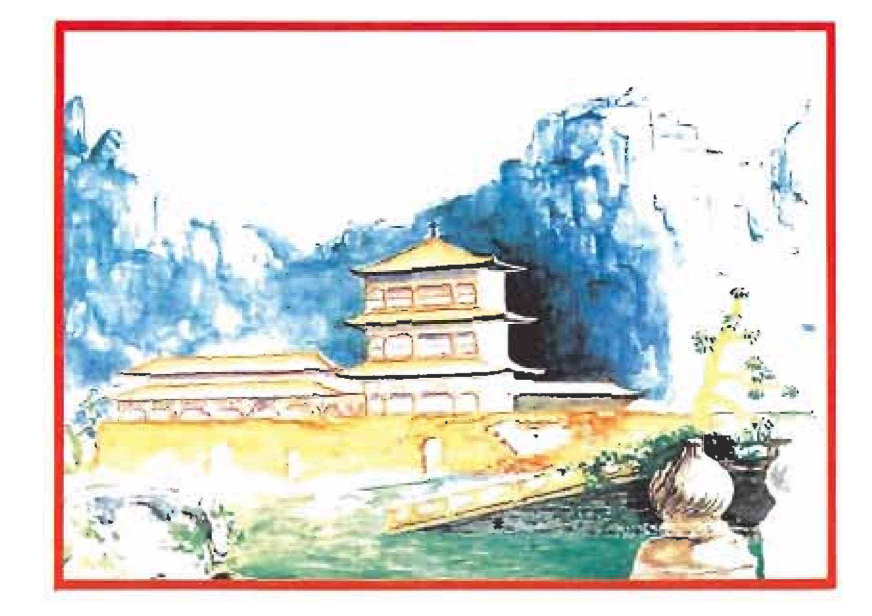




SYSTEM 4

Hacia el año 520 d.C. un monje hindú llamado Ta Mo (también conocido como Bodhi Darma) viajó de la India a China llevando consigo una filosofía desconocida en este país, se trataba del Budismo Mahayana.





Ta Mo quiso propagar el Budismo en China pero no encontró aceptación popular y finalmente buscó cobijo en el monasterio de Shaolin donde empezó a enseñar esta religión a un grupo reducido de discípulos.

Las técnicas de meditación que enseñaba a estos monjes chinos eran muy duras por lo que se vió obligado a desarrollar una serie de ejercicios para fortalecer sus cuerpos y mentes con tal de poder soportar muchas horas de quietud corporal que requiere la meditación. Asimismo enseñó a sus discípulos efectivas técnicas de lucha para que pudieran defenderse de los ataques de bandidos y practicantes de otras religiones cuando saliesen del monasterio. La semilla del Kung-Fu estaba sembrada.



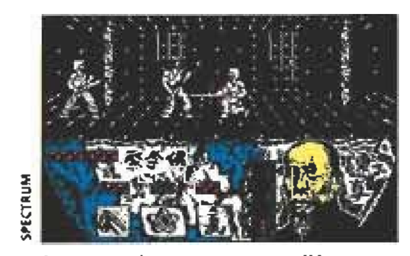
Tras la muerte de Ta Mo otros patriarcas le sucedieron ocupando el puesto de Abades del monasterio de Shaolin, muchos monjes aprendieron el potente sistema de lucha y la enorme efectividad del mismo, atrajo a grandes luchadores de la época que fueron al monasterio para aprender y a la vez enriquecer el Kung-Fu con los conocimientos que aportaron.

Pasaron los siglos y el Kung-Fu de Shaolin se fue refinando hasta convertirse en un sistema de lucha muy poderoso, asimismo las técnicas de meditación y de energía interna o Qigong que desarrollaron proporcionaban una salud de hierro y una gran fortaleza a quien las practicaba.

Tal fue la fama de los monjes de Shaolin que el emperador de la China les pidió su colaboración para dominar una rebelión en el Tibet que duraba tres años y no podían detener. Un grupo de 36 monjes consiguió sofocar la rebelión en sólo 3 meses. Después de ver el inmenso poder de las técnicas de lucha del Kung-Fu, el emperador intentó que los monjes de Shaolin



CHOY LEE FUT El arte de luchar



SPECTRUM

Los enemigos presentan diferentes características.

Positive parece haber encaminado sus pasos hacia la producción de programas poco corrientes, no sólo en su desarrollo, sino también en sus argumentos y detalles adicionales. «Choy Lee Fut» es una fascinante incursión dentro de las artes marciales.

Si habéis leido la interesante introducción al mundo del «Choy Lee Fut» que acompaña estas líneas os habréis ya puesto, sin duda, en antecedentes y en situación para afrontar la llegada a vuestras pantallas de la nueva producción de Positive, que como ya os anunciábamos al principio está inscrita dentro de uno de los terrenos más explotados por el mundo del software: las artes marciales.

Sin embargo, y tal como sin duda los responsables del programa recalcarían rápidamente, «Choy Lee Fut» no es juego más de lucha, sino una compleja aventura perfectamente ambientada en el país del Sol Naciente en la que vuestra capacidad para utilizar vuestra mente en combinación con vuestro cuerpo, va a decantar vuestra suerte en el desarrollo del juego.

Nuestra misión en el programa va a consistir en enfrentarnos contra Chu Ngo, el Diablo Amarillo, y su horda de secuaces asesinos, auténticos especialistas en las artes del Choy Lee Fut. Es urgente que acabemos cuanto antes con nuestro enemigo, no sólo por sus siniestras intenciones, sino también por el hecho de que tras haber localizado el templo de Shaolin, Chu Ngo se ha apoderado del manuscrito original donde nuestro maestro Chen Heung había guardado con celo todos sus secretos conocimientos acerca de las artes marciales. Si Chu Ngo completa su lectura e instruye a sus sicarios con toda esa valiosísima información habrá creado el ejército más poderoso del mundo...

Por ello, no vamos a tener más remedio que internarnos dentro del complejo laberinto de estancias que forman el templo para tratar de recuperar el manuscrito y conjurar así los planes de nuestro maléfico enemigo. Desgraciadamente esto no va a ser precisamente nada fácil, y sólo el mejor de los guerreros podría conseguir culminar una empresa tan arriesgada. Como suponemos que a estas alturas tus conocimientos y habilidades acerca del Choy Lee Fut están reducidas prácticamente a cero, te vamos a dar una buena noticia: el juego comienza con una serie de sesiones de adiestramiento en las que podemos adquirir la suficiente maestría en la realización de las diferentes técnicas de ataque como para no ser reducidos a papilla a las primeras de cambio.

En las tres sesiones existentes (una para los puños, otra para el sable y otra para la lanza) tendremos como objetivo endosar el máximo número de golpes a una especie de postes llamados Dummies que se convertirán en nuestros estáticos contrarios. Con ello lograremos acercarnos al verdadero fin de estas sesiones, que no es otro aumentar nuestra rapidez en el combate y sobre todo aprender la distancia justa a la que cada golpe es efectivo, algo imprescindible para garantizarnos la victoria frente a nuestros enemigos. Una vez superadas estas pruebas, entraremos ya en el propio juego.

Su desarrollo recuerda en mucho al del mítico «Fist II», ya que nuestro objetivo es recorrer un elevado número de pantallas, cada una de ellas guardada celosamente por uno o varios guerreros que tendremos que derrotar para obtener el paso a una nueva estancia. Nuestros enemigos presentarán diferentes características de combate, y algunos van además equipados con lanzas o sables, lo cual les hará resultar aún más peligrosos.

El mapeado está subdividido en tres zonas que marcan además tres etapas en nuestros progresos guerreros ya que en la primera de ellas sólo dispondremos de nuestro cuerpo para hacer frente a nuestros enemigos mientras que en la segunda y en la tercera, y gracias a los méritos adquiridos se nos concederá la oportunidad de utilizar la lanza y el sable, cuyo manejo, en teoría habremos aprendido en las sesiones de entrenamiento.

Dejando aparte el atractivo desarrollo del programa, lo primero que llama la atención en esta versión Spectrum a partir de la cual ha sido realizada esta preview, son sus excelentes gráficos y sus rapidísimos movimientos, existiendo además una muy variada gama de golpes que podemos realizar combinando adecuadamente los controles de manejo de nuestro luchador. Asimismo resulta también especialmente llamativo el diseño global de la pantalla, que presenta una configuración circular sumamente original.

En cuanto al factor más importante a juzgar, el famoso «gameplay», hay que decir que por lo menos en principio parece muy elevado, y aunque habrá que esperar a que el programa esté en la calle para confirmar toda esta lista de magníficos augurios que en principio se ciernen sobre el programa, lo cierto es que Positive ha conseguido, cuanto menos, ya a priori llamar poderosamente nuestra atención sobre «Choy Lee Fut»... magnífico golpe chicos. ■

J.E.B.



SPECTRUM

El juego comienza con sesiones de entrenamiento en las que aprenderemos las diferentes técnicas.



SPECTRUM

El mapeado se encuentra dividido en tres etapas.



SPECTRUM

Los excelentes gráficos contribuyen a aumentar la calidad que se adivina.



«Choy Lee Fut» no es un juego de lucha más, sino una compleja y completa aventura.

pusiesen su arte al servicio del Imperio pero estos se negaron puesto que se debían a una causa religiosa y no política y militar. Entonces el emperador los consideró peligrosos porque en cualquier momento podían utilizar su poder contra él y decidió erradicar por completo la orden monástica de Shaolin prendiéndole fuego al templo entero el día 25 de la 7ª luna del año II del reinado del Emperador Jung Jung (aproximadamente en el año 1774). Solamente 6 monjes se salvaron de la criba.

Choy Lee Fut

En la aldea de Ging Mui del distrito de Ngai Sai en la provincia de Kwang Tung vivía Chen Heung que comenzó a practicar artes marciales a la edad de 7 años de la mano de su tio Chen Yuen Wu.

Chen Heung poseía una habilidad natural para el Kung-Fu, muy pronto se convirtió en un experto luchador mereciéndose una gran fama y reputación. Su espíritu de superación le llevó a conocer a Lee Yau Shan, un luchador de gran destreza que había aprendido Kung-Fu de un monje de Shaolin llamado Jun Sin. Chen se convirtió en discípulo de Lee durante cinco años con lo que elevó su técnica a nuevas alturas.

Un día Lee Yau Chan y Chen Heung oyeron hablar sobre un monje solitario llamado Choy Fook que vivía en un templo del monte Law Fou. Contaban que este monje tenía conocimientos de medicina china por lo que sospecharon que también podría ser habilidoso en artes marciales. Decidieron brindarle una visita y al llegar al templo encontraron a un hombre entrado en año pero alto, musculoso y de mirada penetrante que dijo ser discípulo de Choy Fook y les invitó a tomar té mientras aguardaban el regreso de su maestro.

El viejo empezó a cortar leña para hervir el agua valiéndose únicamente de sus manos. Entonces Lee Yau Shan, dispuesto a mostrar su habilidad, se encaminó hacia un moledor de arroz hecho de piedra que estaba junto a los escalones del templo, se puso detrás y lo partió levantándolo del suelo. El viejo miró divertido, caminó hacia el moledor de arroz, cortó de un tajo una esquina de la loza superior y la pulverizó con sus propias manos, seguidamente tiró el polvo enfrente de Lee anunciando que él era en realidad Choy Fook y el polvo era un recordatorio para los intrusos que no se comportaran correctamente.

Lee dio las gracias al viejo Choy Fook y, con gran respeto, se marchó dejando que Chen Heung se encargara de la situación. Este consideró que era una gran oportunidad para mejorar su Kung-Fu con un maestro de mayor destreza y se arrodilló frente al monje rogándole que lo aceptara como discípulo. Choy Fook estudió al joven durante un largo rato y finalmente concluyó que si quería ser su discípulo tenía que obedecer las siguientes instrucciones:

1- Chen Heung tenía que quedarse en el monasterio durante diez años, por lo menos, para finalizar su aprendizaje.

2- A Chen Heung le estaba prohibido utilizar sus conocimientos para matar o mutilar y nunca debía ser jactancioso por los logros obtenidos.

3- Chen Heung debía patear el moledor de arroz a su puesto original.

Con gran alegría para Chen, el moledor de arroz cayó fácilmente en su antiguo hoyo y durante los diez años siguientes aprendió Kung-Fu con gran disciplina y precisión.

Al finalizar los largos años de intenso aprendizaje, Choy Fook dispuso un banquete de despedida para Chen Heung y fue entonces cuando le reveló el verdadero origen de la técnica de Kung-Fu que le había enseñado. Resultó que Choy Fook era un monje del Templo de Shaolin de Fukien y fue uno de los seis que consiguieron escapar con vida del incendio. Escapó con la cabeza ardiendo y era conocido por el sobrenombre de «Cabeza Herida» debido a la cicatriz producida por la quemadura.

Chen Heung volvió a su aldea y montó una escuela formando un nuevo estilo de Kung-Fu que denominó Choy Lee Fut.

Choy en honor a su maestro Choy Fook, Lee en honor a su primer maestro Lee Yau Shan y Fut (que en chino significa Buda) en honor al origen budista de este arte marcial.

A partir de entonces el linaje de Chen Heung se ha extendido hasta nuestros días convirtiendo al Choy Lee Fut en uno de los estilos de Kung-Fu más practicados en el mundo y en uno de los más efectivos y potentes. Durante los años que llevo enseñando Choy Lee Fut en el gimnasio Cerdeña de Barcelona he tenido ocasión de comprobar que el practicante de este estilo demuestra una clara ventaja y superioridad en las competiciones contra otros estilos de artes marciales. ■

Sebastián González
Dtor. Técnico para Cataluña de la European Choy Lee Fut Association

MICRO Manía

CONCURSO



ERBE

¡Participa en nuestro concurso y consigue, completamente gratis un magnífico balón Adidas-Etrusco, el balón oficial de ITALIA-90!

Regalamos 50 BALONES ADIDAS-ETRUSCO

PARTICIPANTES

■ Podréis participar todos los lectores de MICROMANÍA, rellenando para ello las soluciones al cuestionario adjunto.

■ Posteriormente es necesario recortarlo (no valen fotocopias) y enviarlo, antes del día 30 de Junio de 1989 (se considerará la fecha del matasellos), a:
MICROMANÍA
HOBBY PRESS, S.A.
carretera de Irún Km. 12,400
28049 MADRID.

■ No olvides indicar claramente todos tus datos personales. Cada participante deberá escribir en una esquina del sobre la palabra «ITALIA 90». Posteriormente se procederá a un sorteo ante Notario, para seleccionar a los 50 premiados de entre los acertantes del cuestionario. Cada participante puede enviar los cupones-respuesta que desee, siempre que se trate de cupones originales (no valen fotocopias).

■ De entre los acertantes de las 16 respuestas del cuestionario, se elegirán por sorteo ante Notario 50 ganadores que obtendrán como premio un balón de la marca ADIDAS, modelo ETRUSCO, balón Oficial del Campeonato del Mundo ITALIA 90.

Conseguir tu balón es muy sencillo.

Sólo tienes que demostrar tu afición a este deporte y que estás entre los 50 que más saben sobre todo lo relacionado sobre los mundiales de fútbol y sus protagonistas.



Por si te sirve de pista, todas las respuestas de este cuestionario las puedes encontrar en el manual de Instrucciones que incluye el juego ITALIA 90 de USGOLD.

CUESTIONARIO

Escribe en la línea de puntos la respuesta adecuada.

1. ¿Quién posee el récord mundial de goles conseguidos en una sóla liga y cuántos? ....
2. ¿Cuántas veces fue elegido PLATINI mejor jugador Europeo del año? ....
3. ¿En qué campo se va a jugar la Final de la Copa del Mundo ITALIA 90? ....
4. ¿Qué dos equipos jugaron la final en el año 82 donde España era el país anfitrión? ....
5. ¿Qué país es el que más veces ha conseguido llegar a la final del Campeonato del Mundo? ....
6. ¿Cómo suelen llamar los seguidores italianos al jugador GIANLUCA VIALLI? ....
7. ¿Cuál fue el precio que pagó el RED STAR de Belgrado por el fichaje de DRAGAN STOJKOPVIC? .
8. ¿Cuál fue el motivo de la expulsión de CRUYFF de su segundo partido internacional y su posterior sanción de 12 meses sin jugar? ....
9. ¿Cuál era el mote por el que se conocía a FRANZ BECKENBAUER? ....
10. ¿Cómo se llama el único guardameta internacional que ha sido capitán de su equipo? ....
11. ¿Cuántas veces ha llegado España a una final internacional? ....
12. ¿Desde que año no participaban los EE.UU. en el campeonato del Mundo? ....
13. ¿Qué dos equipos inaugurarán el campeonato del Mundo ITALIA 90? ....
14. Emilio Butragueño fue titular de todos los periódicos del Mundo en el 86 por igualar la mayor goleada en un sólo partido de un mundial que poseía Eusebio. ¿De cuántos goles estamos hablando? ....
15. ¿Cuántos años estuvo BOBBY CHARLTON con los llamados «DIABLOS ROJOS»? ....
16. ¿Quién es el único jugador que pudo ganar a los brasileños en su propio campo, marcando un gol desde fuera de la zona de penalty? ....

■ En el caso de que no lleguen a ser 50 los acertantes del cuestionario completo (16 preguntas), se extraerán el resto de los premios de entre los que tengan sólo 15 preguntas acertadas; si tampoco se completa de esta forma, pasarán a ser válidos los acertantes de 14 y así sucesivamente, continuándose con el sorteo hasta agotar los premios.

■ Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de la organización.

DATOS PERSONALES

Rellena el cuestionario y este cupón, recórtalos (no valen fotocopias) y envíalos antes del 30 de junio de 1990 a:

MICROMANÍA
HOBBY PRESS, S.A.
Carretera de Irún, KM. 12,400
28049 MADRID

No olvides indicar en el sobre la palabra «ITALIA 90»

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Provincia ....

C.P. .... Teléfono .... Edad ....

¡GENIAL!

¡¡4 EXITOS AL PRECIO DE 1!!

ERBE

U.S. GOLD

Out Run

Un millón de copias no se venden por casualidad. Un auténtico clásico de máquina de bar con todos los requisitos para que tenerlo en casa sea también un éxito.



Indiana Jones and the Temple of Doom

A veces los héroes pagan cara su osadía... Atrévete a ponerte en el lugar de Indy. ¿Actuarías como él en cada ocasión de peligro?







Thunder Blade

Número 1 en las listas de navidad. Un helicóptero desenfrenado sobrevuela la ciudad deslizándose apenas entre los gigantescos edificios... ¡Su control está en tus manos!

Vigilante



Coraje, valor y sangre fría son algunas de las cualidades necesarias para ser un vigilante. El poder de las artes marciales está a tu alcance. ¿Sabrás utilizarlas?

Disponible en Spectrum, Spectrum +3, Amstrad, Amstrad Disco, Commodore, MSX.
* Barbarian II sustituye a Vigilante en versión MSX.





La búsqueda del tesoro

■ *ELECTRONIC ZOO*
■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*
■ *V. Comentada: AMIGA*

TREASURE TRAP

La recién nacida compañía Electronic Zoo no ha podido entrar con mejor pie en el competitivo mundo del software. «Treasure trap» es una videoaventura con todas las de la ley, en el estilo de los grandes éxitos de la ya desaparecida, pero no olvidada, Ultimate. Preparaos porque se acerca un gran programa.

Los juegos que transcurren en el fondo del mar casi nunca han sido grandes programas. El único que logró cierta notoriedad fue el archiconocido «Hydrofool» y de eso ya hace varios años. Ahora, tenemos la oportunidad de comprobar que el tema submarino no sólo puede convertirse en un gran éxito sino que además el tipo de juego inaugurado por el ya legendario «Knight Lore» puede ser igualado e incluso superado por las máquinas de 16 bits. Sumérgete en un mundo misterioso lleno de desafíos con este «Treasure Trap».

El naufragio del Esmeralda

El 9 de Enero de 1856 un buque repleto de lingotes de oro se hundió en las profundidades del Pacífico. Los tesoros que portaba se sumergieron para siempre en las oscuras aguas del mar. ¿Para siempre? Puede que no. Un experto buceador especializado en la búsqueda de tesoros submarinos ha localizado el casco del "Esmeralda". Este hombre se llama Howard Kelp y ha prometido recuperar los más de 20 millones de dólares que llevaba el barco en sus entrañas.

Mr. Kelp se ha puesto su traje de buceo frente a las cámaras de la prensa y con una sonrisa se ha lanzado al agua. Poco a poco los ruidos de la superficie dejan de oirse, ahora está solo. Claro que no completamente solo, porque para eso te tiene a ti aferrado a la palanca de control del joystick para que le eches una mano.

La misión que tenemos que cumplir es recuperar las barras de oro que hay esparcidas por las más de cien distintas habitaciones del "Esmeralda". Una tarea realmente complicada. El juego usa la perspectiva isométrica en tres dimensiones, —seguro que a todos os suena el sistema "Filmation" que se utilizó, hace ya tiempo, en una conocida saga de programas para los 8 bits cuyo máximo exponente era el inolvidable «Knight Lore»—, incorporando innumerables mejoras.

Nuestro personaje principal es un pequeño buzo que tiene que esquivar todos los peligros que encontrará en las dependencias del navío hundido. Así deberá evitar el ataque de anguilas eléctricas, pulpos, cangrejos gigantes, tiburones martillo, medusas y un sinfín de seres con instintos asesinos. A la vez, intentará recolectar los pequeños lingotes que encuentre en su camino. También hallará otros objetos que le ayudarán en su tarea, tales como depósitos auxiliares de oxígeno que le permitirán estar más tiempo bajo el agua, llaves con las que abrirá las puertas que estén cerradas o banquetas, mesas y cajas en las que podrá subirse para alcanzar el oro que esté guardado en lugares casi inaccesibles.



La mítica técnica filmation ha sido actualizada, dando vida a una videoaventura con el buen sabor de lo clásico.



Podemos mover casi todos los objetos presentes en pantalla.



Debemos recuperar los lingotes de oro desperdigados en el buque.

La libertad de la que disponemos en el mapeado es prácticamente total. Podemos mover casi todos los objetos que encontremos en las habitaciones y cada pantalla nos presenta un desafío diferente ya que todas son distintas y, lógicamente, los lingotes están situados en diversos lugares. Para defendernos de nuestros enemigos contamos con la ayuda de los llamados «Peces inteligentes». Al soltar uno de los tres que poseemos, éste se lanzará contra los habitantes de las profundidades que nos miran con cara de pocos amigos, eliminándoles y permitiendo que podamos trabajar más a gusto.

Cómo rozar la perfección

«Treasure Trap» es uno de los programas en los que abundan los detalles que nos permiten reconocer que su realización ha sido cuidada hasta las últimas consecuencias. Las pantallas en las que transcurre la aventura son sencillamente geniales, perfectamente definidas con unos gráficos extraordinarios, llenas de animación y objetos que podemos utilizar. Opciones como la que nos permite ver un mapa de la zona que llevamos recorrida nada más entrar en una nueva habitación, o detalles como que podamos grabar la partida cuando hayamos superado un determinado número de puntos, hacen de este juego una gran creación.

El movimiento de todos los personajes es suave y perfectamente realizado, ni siquiera cuando hay muchos enemigos en la pantalla el programa da la impresión de ir más lento. La adicción es impresionante y nos costará más de un disgusto tener acceso a los lingotes en algunas habitaciones. La pantalla de presentación es muy buena y la introducción al juego es casi como una película de dibujos animados. La música está digitalizada y tiene una enorme calidad. Asimismo se nos permite elegir entre dos formas de control de nuestro buceador, teclado o joystick, siendo el primero redefinible por el usuario.

La verdad es que poco más se puede decir de este juego, como no sea lo que ya os habréis imaginado: que no tiene desperdicio. Los que llevamos ya muchos años jugando hemos visto pasar muchos tipos de programas diferentes pero nuestro favorito de siempre, y seguro que el de mucha gente, seguía siendo el genial «Knight Lore». Bueno, pues el príncipe ha sido destronado; a partir de ahora la obra maestra de Ultimate tiene un serio competidor y este poderoso adversario se llama «Treasure Trap».

Resumiendo, y como última anotación, Electronic Zoo nos ha traído una tarjeta de presentación insuperable. Mucho nos tememos que el resto de sus programas no puedan ni siquiera acercarse a un juego que ha rozado la perfección; también puede que nos equivoquemos y estemos delante de una compañía dispuesta a revolucionar el mundo del software. Desde luego, como todos los programas que lleguen a nuestras manos sean sólo la mitad de buenos que esta fantástica producción, el resto de las compañías van a tener que trabajar muy duro. Ya lo sabéis, fanáticos de las videoaventuras preparad vuestros equipos de inmersión y no os perdáis este programa. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Utiliza la tecla de pausa cuando entres en una nueva habitación, así podrás estudiar la forma más segura de alcanzar los lingotes.*

■ *Éste es uno de los juegos en los que se hace imprescindible coger lápiz y papel y hacerse un plano.*

■ *Fíjate en la sombra de los objetos para calcular las distancias en las pantallas más complicadas.*

■ *No pierdas nunca de vista el indicador del nivel de oxígeno, si ves que disminuye demasiado deja lo que estés haciendo y corre a buscar una bombona de repuesto. Tampoco abuses ya que una excesiva dosis de esta sustancia produce un efecto similar al de una borrachera y nuestro personaje sufrirá las consecuencias.*



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **MAD MIX 2** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
2. **CASTLE MASTER** — DOMARK/INCENTIVE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **ANGEL NIETO POLE 500** — OPERA SPORT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **PIPEMANIA** — EMPIRE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **NINJA SPIRIT** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **ICE BREAKER** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **COZUMEL** — AD *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **WORLD CUP SOCCER 90** — VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **E-MOTION** — U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **SENDA SALVAJE** — ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

16 BITS

1. **TURRICAN** — RAINBOW ARTS *(Atari ST, Amiga)*
2. **TREASURE TRAP** — ELECTRONIC ZOO *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **PIPEMANIA** — EMPIRE *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **BATTLE SQUADRON** — INNERPRISE *(Atari ST, Amiga)*
6. **PLAYER MANAGER** — ANCO *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **JUMPING JACK SON** — INFOGRAMES *(Atari ST, Amiga)*
8. **ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE** — DON BLUTH *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **TWIN WORLD** — UBI SOFT *(Atari ST, Amiga)*
10. **F-29 RETALIATOR** — OCEAN *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



Una recreativa en tu ordenador

BATTLE SQUADRON

■ INNERPRISE SOFTWARE ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

Desde que los 16 bits irrumpieron en el mundo del software muchos han sido los programas que han venido a demostrarnos las fantásticas posibilidades de estas máquinas para la realización de arcades espaciales. Recordar nombres como «Xenon» (I y II), «Blood Money» o «Menace», y preparaos para añadir uno nuevo a esta lista de elegidos: «Battle Squadron», una de las primeras producciones de Innerprise que llega a nuestro país.

El argumento del juego nos traslada hasta los albores del año 2400, sumergiéndonos en un universo muy distinto del que ahora conocemos. Multitud de razas diferentes pueblan los diferentes planetas de cada galaxia, asombrosas naves espaciales surcan el espacio y desgraciadamente, sin embargo, algo se mantiene inmutable respecto a la forma de vivir de la época que nosotros conocemos: la imposibilidad de mantener la paz y la armonía en el Universo.

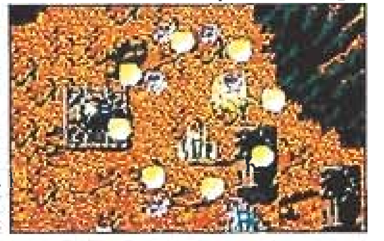
Los principales responsables de que la guerra continúe siendo algo cotidiano son una belicosa raza, los Barrax, implacables guerreros cargados de ansias imperialistas y coloniales.

Precisamente el comienzo de nuestra misión está estrechamente relacionado con este particular, ya que el objetivo que se nos ha encomendado por la Confederación (organismo en el que se hallan asociados la mayoría de los planetas contrarios a la tiranía Barrax) consiste en intentar rescatar a los comandantes Mayer y Bergin, capturados por una gigantesca nave enemiga cuando regresan a la base tras el cumplimiento de una misión.

Si sois aficionados al mundo de los arcades espaciales ya os estaréis imaginando que para completar este objetivo no váis a tener más remedio que atravesar una serie de futuristas decorados poblados por lo que parece ser el ejército más numeroso y belicoso de todo el Universo, y no os falta razón, porque eso es precisamente lo que vamos a encontrar en «Battle Squadron», un juego de scroll vertical de esos que desde siempre han causado furor entre los adictos a las máquinas recreativas y que en particular nos recuerda a aquel fabuloso «Slap


AMIGA

«Battle Squadron» es una pequeña recreativa diseñada para el Amiga.


AMIGA

La opción para dos jugadores enriquece la idea original aumentando la adicción.

Dentro del laberinto

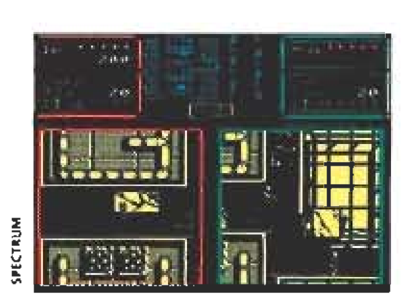
CRACK DOWN

■ U.S.GOLD ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

Un nuevo malvado amenaza a toda la humanidad con sus siniestras creaciones. Los humanoides, llamados replicantes por su constructor están dispuestos a acabar con la civilización tal como la conocemos. Menos mal que en la sede central de los servicios secretos de defensa occidental han encontrado a dos agentes lo suficientemente entrenados y con el valor necesario para enfrentarse al Doctor K. Nuestros héroes responden a los nombres de Ben y Andy y se infiltrarán en la fortaleza del profesor para dinamitarla y de esta forma acabar con los temibles replicantes.

Este programa es una conversión de un arcade creado por la gran compañía japonesa Sega. El juego se puede definir como un clon del archiconocido «Gauntlet».


SPECTRUM

El lugar donde deberemos colocar las bombas está identificado por una enorme cruz.

Éste se desarrolla en 16 niveles, cada uno más complejo que el anterior, y todos repletos de humanoides enemigos que nos dispararán a la primera oportunidad. Disponemos de cinco vidas para completar la peligrosa misión y al principio sólo tenemos en nuestras manos una ametralladora. En todo el mapeado hay cajas colocadas en el suelo y cuando pasemos por encima se abrirán y nos permitirán usar determinadas armas, como lanzallamas, granadas o pistolas láser,



El juego no es original, pero su increíble jugabilidad y su gran calidad lo convierten en un número uno.



Los escenarios perfectamente diseñados consiguen una buena sensación de tridimensionalidad.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Guarda tus misiles nova para las situaciones más comprometidas, tales como estar totalmente repleta la pantalla de enemigos o hallarse tu nave acorralada en un lateral sin posibilidad de escape.*

■ *Si pulsas la barra espaciadora en el menú principal accederás a una pantalla de opciones donde podrás cambiar tu número de vidas, el tipo de armas que transportas y otras características que te permiten suavizar notablemente el grado de dificultad del juego.*

Fight» o a algunas de sus secuelas, como «Xevious».

Entre los principales factores a destacar que el juego incluye hay que señalar el hecho de que dos jugadores puedan participar simultáneamente en la misión, y sobre todo, a nuestro parecer, la fantástica elaboración de los decorados que sirven de fondo a nuestra aventura, con un grado de detalle excepcional y una perfecta simulación de la tridimensionalidad que los hace parecer en ocasiones casi verdaderos.

Disparad, disparad malditos

Como en la mayoría de los juegos de este tipo resulta obvio decir que nuestras principales preocupaciones durante el transcurso de la partida consisten en esquivar tanto a los enemigos como a sus disparos, a la vez que intentamos hacerles blanco de los nuestros. Fácil de decir, difícil de hacer, por supuesto, pues si bien en los primeros niveles aún resulta medianamente sencillo tratar de controlar con nuestra vista los diferentes peligros que se mueven a nuestro alrededor en la pantalla, a medida que avanzamos más y más en nuestra misión el juego se convierte en un auténtico "más difícil todavía" sólo apto para los virtuosos de siempre con nervios a prueba de todo.

Los otros dos factores a destacar en el programa son la posibilidad de hacer uso de «misiles nova», capaces de barrer todos los enemigos de la pantalla (comenzamos la partida con tres de ellos y podemos conseguir más recogiendo las píldoras marcadas con una «M» que aparecen al destruir formaciones enemigas de cuatro naves), y la posibilidad de obtener nuevas armas, o aumentar la potencia de la que manejamos, recogiendo los escudos coloreados que liberan algunos enemigos de gran tamaño al ser destruidos.

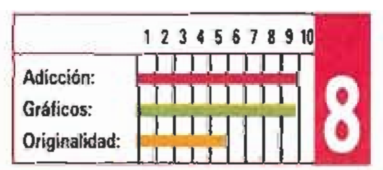
Nuestra opinión

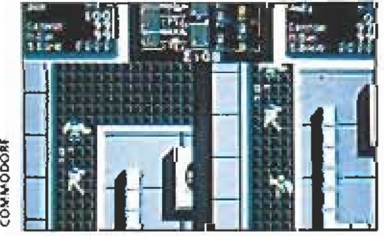
«Battle Squadron» no es desde luego, ni mucho menos, un juego original, es más, imita descaradamente el desarrollo de los cientos de arcades de su mismo estilo que han desfilado con anterioridad por nuestras pantallas. ¿Qué hace entonces que merezca la pena destacarlo por encima de ellos? Pues algo muy sencillo, como os hemos dejado vislumbrar, su enorme calidad, su asombrosa jugabilidad y sobre todo su altísimo grado de adicción.

Todo ello es posible lógicamente gracias a que como ya hemos dicho sus «scrolles», los movimientos de nuestras naves, cada uno de los gráficos que aparecen en pantalla, y a más pequeño nivel sus efectos sonoros, hacen que «Battle Squadron» tenga más de máquina recreativa que de juego de ordenador.

No cabe duda de que para ser la primera vez que una producción de Innerprise se asoma a nuestras pantallas, el resultado no podía haber sido mejor. Esperamos ansiosos sus próximas producciones. ■

J.E.B.





La acción se desarrolla en dos ventanas paralelas que recogen las evoluciones de los jugadores.

COMMODORE

Aunque gráficamente esta versión supera a la del Spectrum, el brusco scroll llama negativamente la atención. Con estos datos y añadiendo que todo lo demás, enemigos, niveles, multicarga y dificultad permanecen igual, podemos, con toda tranquilidad decir lo mismo que ya hemos comentado para la versión anterior.

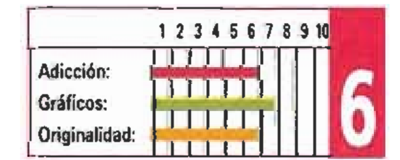
durante un determinado periodo de tiempo.

En lo referente al aspecto técnico podemos decir que «Crackdown» aunque no resulte un programa original tiene ciertos elementos que le hacen aparecer bastante atractivo. En primer lugar, aunque monocromos, los gráficos son bastante grandes y tanto los personajes como los fondos o los enemigos están bastante detallados. En segundo lugar cabe destacar que el scroll conseguido en nuestro pequeño ordenador es muy bueno y las diferentes pantallas transcurren ante nuestros ojos con una suavidad envidiable para otros programas de este tipo. En lo referente al sonido, éste se limita exclusivamente al ruido de los disparos tanto procedentes de nuestras armas como de las de nuestros enemigos.

Y sólo nos queda hablar de la adicción. Desgraciadamente este juego resulta demasiado fácil, por lo menos en las primeras fases. A nuestro entender si se hubiera aumentado el nivel de dificultad el programa habría ganado mucho. Otro problema, al que ya nos estamos acostumbrando porque cada vez lo utilizan más y más juegos, es que «Crack Down» es multicarga.

En resumen, un juego que está muy bien realizado pero que tiene una serie de problemas que le convierten en solamente una nueva versión de un tema ya perfectamente conocido por la mayor parte de los usuarios. Si no tienes ningún programa de este tipo, «Crack Down» puede resultarte entretenido, si ya los conoces no aporta nada nuevo. ■

J.G.V.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—1—↑	MORTADELO II	Animagic-Dro
2—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
3—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
4—1—↑	TEST DRIVE II	Accolade
5—7—↑	BATMAN	Ocean
6—1—↑	PRO TENNIS	Ubi Soft
7—1—↑	COZUMEL	AD
8—6—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
9—1—↑	RAINBOW ISLANDS	Ocean
10—1—↑	BLACK TIGER	U.S.Gold

AMSTRAD

1—1—↑	MORTADELO II	Animgic-Dro
2—2—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
3—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
4—1—↑	TEST DRIVE II	Accolade
5—1—↑	BLACK TIGER	U.S.Gold
6—1—↑	PRO TENNIS	Ubi Soft
7—6—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
8—1—↑	RAINBOW ISLANDS	Ocean
9—3—↓	KICK OFF	Anco
10—1—↑	COZUMEL	AD

COMMODORE

1—1—↑	TEST DRIVE II	Accolade
2—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
3—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
4—1—↑	COZUMEL	AD
5—2—↓	SPIDERMAN	Empire
6—6—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
7—2—↓	GUNSHIP	Microprose
8—1—↑	ALTERED BEAST	Activision
9—2—↓	KICK OFF	Anco
10—1—↑	WILD STREET	Titus

MSX

1—1—↑	MORTADELO II	Animagic
2—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
3—2—↑	SHINOBI	Virgin
4—1—↑	TEST DRIVE II	Accolade
5—2—↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic
6—1—↑	5 ÉXITOS OPERA	Opera
7—6—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
8—6—↓	INDIANA JONES	Lucasfilm
9—5—↓	E. SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
10—3—↓	CHESS H.Q.	Ocean

ATARI

1—2—↑	SHERMAN M-4	Loriciels
2—5—↑	KICK OFF	Anco
3—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
4—1—↑	RAINBOW ISLAND	Ocean
5—2—↓	PARIS-DAKAR 90	Tomahak
6—1—↑	COZUMEL	AD
7—1—↑	SPACE ACE	Empire
8—2—↓	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
9—2—↑	SPIDERMAN	Empire
10—1—↑	SPACE HARRIER	Grandslam

AMIGA

1—1—↑	SHERMAN M-4	Loriciels
2—2—↓	PARIS DAKAR 90	Tomahawk
3—2—↑	TEST DRIVE II	Accolade
4—1—↑	COZUMEL	AD
5—1—↑	TV SPORT FOOTBALL	Cinemaware
6—1—↑	RAINBOW ISLANDS	Ocean
7—5—↓	KICK OFF	Anco
8—1—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
9—2—↓	SPACE ACE	Empire
10—1—↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark

PC

1—1—↑	TEST DRIVE (5¼)	Accolade
2—1—↑	DOUBLE DRAGON II (5¼)	Melbourne
3—1—↑	PRO TENNIS (5¼)	Ubi Soft
4—2—↑	GHOSTBUSTERS II (5¼)	Activision
5—2—↓	SHERMAN M-4 (5¼)	Loriciels
6—2—↓	SHERMAN M-4 (3½)	Loriciels
7—1—↑	DOUBLE DRAGON II (3½)	Melbourne
8—1—↑	PRO TENNIS (3½)	Ubi Soft
9—2—↓	PARIS DAKAR 90 (5¼)	Tomahawk
10—4—↓	TRIVIAL PURSUIT (5¼)	Domark

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

■ 1.ª columna: situación en la lista.
■ 2.ª columna: permanencia.
■ 3.ª columna: tendencia.



16 Bits... po
S O F T
TETRIS
PC'S (5 1/4 - 3 1/2)
AMIGA
ATARI ST
AMIGA
THEME PARK MYSTERY
ATARI ST
AMIGA
Logotron Entertainment
PC'S (5 1/4 - 3 1/2)
ATARI ST
AMIGA
AMIGA
TV SPORTS BASKETBALL
TV SPORTS FOOTBALL
GRAVITY
ATARI ST
AMIGA
SPEEDBALL
THE F-16 FIGHT



ROR
oft
r definición
W A R E
BLADE
WARRIOR
PC'S (5 1/4 - 3 1/2)
ATARI ST
AMIGA
ATARI ST
AMIGA
Bloodwych
ATARI ST
AMIGA
PHOBIA
CINEMAWARE
ROCKET
RANGER
M E · 3
ATARI ST
AMIGA
ATARI ST
AMIGA
KID GLOVES
MILLENNIUM Light Years Ahead
Interphase
PC'S (5 1/4 - 3 1/2)
ATARI ST
AMIGA
XENON 2
MEGABLAST
ATARI ST
AMIGA
PC'S (5 1/4 - 3 1/2)
ATARI ST
AMIGA
MCM SOFTWARE, S. A. Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 457 50 58



Cuando rugen los motores

HOT ROD



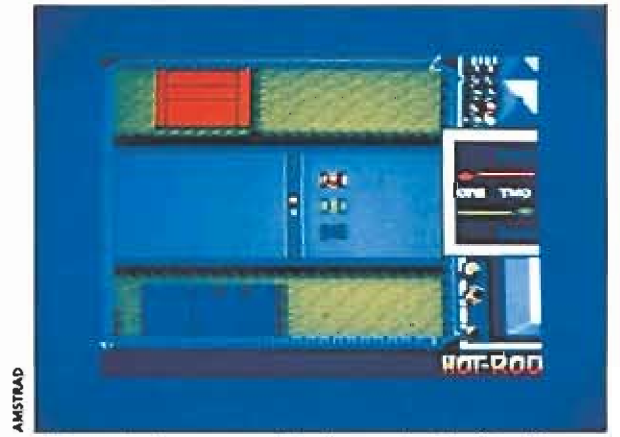
«Street Rod» parece la versión actualizada, con algunos nuevos detalles, de la clásica recreativa «Super Sprint».

■ *ACTIVISION* ■ *V. Comentada: AMSTRAD*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA*



En las tiendas podremos adquirir mejoras para el vehículo con el dinero conseguido en cada carrera.



El juego incluye un amplio número de circuitos diferentes con interesantes sorpresas.

Activision continúa acercando hasta nuestras pantallas nuevas conversiones de máquinas recreativas de Sega, si bien «Hot Rod», el título que en esta ocasión nos ocupa, no goza ,desde luego, ni de la popularidad ni de la espectacularidad de clásicos como «Afterburner» o «Galaxy Force».

Además de esto, otro de los primeros aspectos que cabe destacar acerca de este nuevo lanzamiento de la compañía inglesa, es el inmenso parecido existente entre este «Hot Rod» y el ya vetusto «Super Sprint» —que Electric Dreams versionara en su día—, hasta el punto de que el primero parece, en cierto modo, el «hijo mayor» del segundo.



Las píldoras nos proporcionan combustible y puntos.

AMIGA

Olvidaros de todo lo dicho sobre la versión Amstrad y si podéis, echarle un vistazo a la versión Amiga, rápida, brillante a nivel gráfico, y con un nivel de adicción digno de los más clásicos arcades. Pisar fuerte el acelerador.

El desarrollo de «Hot Rod» está, de hecho, calcado del de «Super Sprint», y la principal diferencia entre ambos juegos es que mientras en este segundo cada circuito ocupaba tan sólo una pantalla, en «Hot Rod» los trazados son mucho más extensos de forma tal que en pantalla sólo aparece el tramo de pista por el que estamos transitando, «scrollando» el mapeado a medida que avanzamos por él (con un sistema muy parecido al utilizado por Made in Spain en su «Paris-Dakar»).

Al comienzo de cada partida, —el juego permite la participación de una persona o de dos simultáneamente—, tres coches aparecen en la línea de salida, uno de ellos, por supuesto, nuestro propio vehículo. Cuando dé comienzo la carrera deberemos hacer uso de los controles de acelerar y girar a izquierda y derecha para tratar de guiar nuestro coche a través de la pista con la mayor velocidad posible, intentando dejar a nuestros contrarios a nuestras espaldas para ganar la carrera y obtener una buena cantidad de puntos. Así de sencillo.

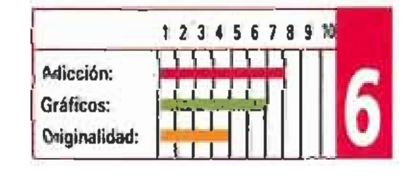
Por supuesto, existen algunos detalles adicionales (que de hecho han sido también tomados de «Super Sprint») que añaden mayor emoción a la carrera, como es el hecho de que durante ésta podremos recoger dos tipos de píldoras diferentes, unas marcadas con la letra P, que nos proporcionan puntos extra, y otros marcados con la letra G, que reponen de combustible nuestro vehículo, algo sumamente importante, pues si nos quedamos sin gasolina la partida acabará para nosotros.

Otro detalle llamativo es el hecho de que al final de cada carrera se nos premiará con una cantidad de dinero que dependerá de nuestra posición en la línea de meta y de la cantidad de píldoras que hayamos recogido, para a continuación pasar a la tienda de compra donde podremos invertir nuestras ganancias en repuestos y mejoras para nuestro coche, como ruedas, motores o alerones especiales.

Como veis el desarrollo del juego no puede ser más simple, pero, sin embargo, resulta bastante adictivo (algo que lógicamente también ocurría con «Super Sprint»). Por si fuera poco el juego incluye una variada gama de circuitos distintos, que además ofrecen sorpresas variadas en su trayecto, como zonas con hielo o barro que dificultan el paso de nuestro coche, e incluso en muchas carreteras existen pequeños atajos que nos ayudan a ahorrarnos camino.

Todo esto podría llevar a concluir que esta versión Amstrad de «Hot Rod» es un arcade de primera si no fuera por que el juego a nivel técnico no mantiene desgraciadamente el nivel que cabía esperar, resultando lentos sus movimientos y algo deficiente la respuesta del teclado. ■

J.E.B.



El amuleto de Cariken

TWIN WORLD

■ *UBI SOFT* ■ *V. Comentada: ATARI ST*

■ *Disponible: AMIGA, ATARI ST*

En un lugar fuera del tiempo, cuando los magos dominaban las fuerzas de la naturaleza; existía un extraño amuleto que controlaba los poderes malignos... Ubi soft, la famosa compañía francesa, nos traslada ahora a ese misterioso mundo lleno de hechiceros y seres temibles. Prepárate para entrar en: «Twin world».



El amuleto sagrado ha sido dividido en 23 trozos. Tu objetivo es encontrarlos y enfrentarte al tirano.

ATARI ST.

El programa presenta un desarrollo semejante al de los clásicos juegos de plataformas.

Una nueva aventura llega a nuestros monitores. Un completo y sofisticado argumento nos introduce en las andanzas del príncipe Ulopa. Un pequeño guerrero cuya misión va a ser una de las más difíciles y complicadas que hayas tenido que llevar a cabo. El destino del planeta está en tus manos, mejor dicho en el joystick de tu ordenador.

Maldur el malvado

Los Cariken han sido desde siempre los guardianes del poderoso Amuleto. Un objeto que salvaguarda a la raza de los Gaspards de las fuerzas del mal. Han pasado los siglos y la paz que reina en el país ha hecho que la vigilancia decaiga. Es ahora cuando el Druida Maldur decide apoderarse del sagrado talismán.

El horror llega a la pacífica tierra de Gaspary. Las hordas de los guerreros del perverso hechicero se apoderan del castillo de los Cariken y matan a toda la familia real. Llegan los tiempos oscuros. Sin embargo, en la noche del desastre uno de los fieles sirvientes del rey consigue huir con un bulto en los brazos.

¿Lo habéis adivinado ya? El hijo menor del monarca ha sobrevivido y cuando cumpla 16 años será quien deberá recoger la herencia de los bondadosos Cariken y enfrentarse, en una lucha a muerte, a Maldur.

El juego

Ha pasado el tiempo y la hora ha llegado. El príncipe Ulopa se despide de su padre adoptivo y se dirige a los antiguas tierras de Gaspary hoy habitadas por horribles bestias. El tirano ha dividido el amuleto en 23 trozos y lo ha repartido por el país que ahora domina. Tu misión es recuperar los pedazos, unirlos de nuevo y enfrentarte al tirano.

El juego es un arcade típico de plataformas, al estilo de «Seven gates on Jambala». Bajo la superficie del suelo hay otro mundo repleto de cuevas al que tendremos acceso por medio de una serie de puertas que encontraremos en nuestro camino.

Ulopa puede realizar varios tipos de movimientos. Saltar hacia arriba y hacia delante, lo que le permitirá salvar los lagos de fuego que separan distintas porciones de tierra; dar patadas en el suelo, pues hay lugares que se hunden permitiendo el acceso a profundas cavernas ocultas; y abrir puertas y disparar sus armas.

Las defensas con las que contamos en nuestra búsqueda son de tres tipos. Una especie de bolas de energía con diferentes co-



ATARI ST.

Cuando eliminemos a los enemigos conseguiremos ventajas de gran utilidad.

lores y capacidad destructiva. Así dependiendo de cuál estemos usando y del enemigo que tenemos delante bastarán un determinado número de impactos para conseguir que nos deje vía libre. Asimismo cuando eliminemos a los monstruos aparecerá en su lugar algún tipo de ventaja, como dinero, flautas, muelles o vidas extras. Las flautas nos servirán para llamar a un extraño personaje denominado El Mercader, en su tienda podremos adquirir nuevas ventajas como armas más potentes o dosis de tiempo extra. Los muelles ayudarán al protagonista a saltar más alto.

El juego tiene cerca de veinte fases, en cada una de ellas hay un determinado número de porciones de amuleto y no podremos pasar a la siguiente hasta que no hayamos recuperado esos pedazos del talismán. Cada cuatro niveles conseguidos el programa nos dará una serie de puntos de bonificación.

Los enemigos que hay en «Twin world» son muy variados y espectaculares. Nos enfrentaremos al temible Goulou, al astuto Argous, al horroroso Bothria y muchos más, casi todos con una apariencia realmente simpática y curiosa.

Una curiosidad de este programa es que pueden participar dos jugadores. Uno dirigirá el personaje en la superficie superior y el otro lo hará cada vez que descendamos a las cavernas.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Comprueba hasta dónde te permite el juego acercarte en los precipicios, necesitarás ponerte justo al borde para llegar a la otra orilla.***

■ ***Para disparar más o menos en línea recta lo mejor que puedes hacer es agacharte. Si no el tiro te saldrá probablemente elevado.***

■ ***Si quieres eliminar a los pájaros estudia bien sus movimientos y calcula el lugar exacto en el que puedes alcanzarles con tus balas.***

■ ***El mejor consejo que te podemos dar es que te hagas poco a poco un plano con papel y lápiz. Es la mejor forma de no perderse en el laberinto de cavernas.***

■ ***Cuando te cargues a alguno de los monstruos corre rápido a coger lo que haya dejado, porque si dudas desaparecerá y podría serte muy útil.***


ATARI ST.

La opción de dos jugadores da el control a uno u a otro en función del escenario.

Buen trabajo

Los programadores que han realizado este juego han hecho un buen trabajo. Los gráficos son pequeños pero todos están diseñados con gran detalle y colorido, llamando la atención especialmente las temibles criaturas del mal que, en más de una ocasión, te recordarán a los personajes de cierto tipo de comics que mezclan el terror con el humor.

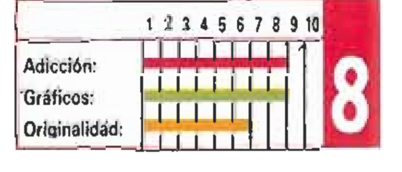
La animación es poco menos que perfecta y el movimiento resulta muy bueno. Lástima que el scroll de pantalla sea un poco brusco.

El personaje principal se maneja de una forma sencilla y responde rápido a los movimientos del joystick. Aunque también tiene la pega de que es, en algunos momentos, algo complicado colocarse en el lugar exacto para poder abrir una puerta. En lo referente al sonido, éste no destaca especialmente, pero cumple su cometido.

Y hablando de adicción podemos decir que es muy elevada, si te gustan este tipo de juegos de plataforma verás como «Twin world» te cautiva y te encuentras, una y otra vez, intentando llegar a ese nivel en el que te mataron la partida anterior.

Total, un buen programa y por consiguiente una buena calificación para esta adictiva aventura, repleta de acción y entretenimiento. ■

J.G.V.

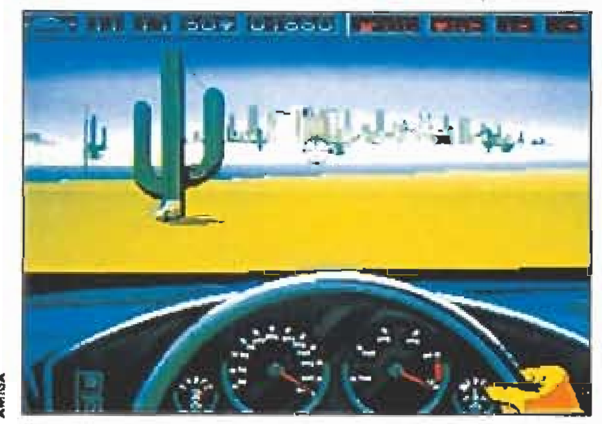




Persecuciones en el desierto

HIGHWAY PATROL 2

MICROIDS/INFOGRAMES ■ *Disponible: AMIGA, ATARI ST, PC* ■ *V. Comentada: AMIGA*



Acciones como disparar contra inocentes o sospechosos desarmados restarán puntos en nuestro marcador.



El juego sabe combinar estrategia y arcade, aunque acaba resultando monótono tras las primeras partidas.

De profesión, policía. De categoría, novato. No es de extrañar, por tanto, que nada más salir de la academia te adjudicaran aquel puesto de patrullero por las solitarias carreteras comarcales del desierto de Arizona.

Llevabas aburriéndote cerca de ocho meses cuando una oportunidad te cayó del cielo; por lo visto, unos peligrosos mafiosos intentaban escapar del condado a través de las carreteras bajo tu jurisdicción. Tu misión consistiría en detenerlos, pero teniendo en cuenta que solamente podrías utilizar tus armas de fuego en último extremo, dada la condición de "personas respetables" de que gozaban estos mafiosos.

Los gangsters se han repartido, según categorías, en tres coches diferentes, pero todos ellos de color rojo. De esta manera, podremos elegir cuál de los tres coches intentaremos detener en primer lugar. En el primero va un jefe de barrio, por el cual hay una recompensa de 2.000$; en el segundo va un capo local, que vale 5.000$, y en el tercero va el capo de los capos, lo que equivale a 10.000$. Pero lo que más te importa es el ascenso que obtendrás si consigues detener a estos malhechores. Sin embargo, deberás tener cuidado, porque acciones como disparar contra personas inocentes o contra sospechosos desarmados, o accidentes varios, como chocar contra otros vehículos o contra las señales de tráfico disminuirán los puntos iniciales con los que contamos, y en el caso de que nos quedemos sin dichos puntos nos veremos expulsados del Cuerpo.

El juego se desarrolla de forma parecida al «Test Drive», es decir, un scroll vertical para dar sensación de profundidad y de avance/retroceso y un scroll horizontal del escenario de fondo en el movimiento lateral. El escenario simula un terreno desértico, con montañas en el horizonte y unas carreteras únicamente jalonadas por los cactus y las señales de tráfico.

Deberemos ir recorriendo terreno hasta encontrar al coche rojo, momento en el cual nos dispondremos a detenerlo; para ello, lo mejor es adelantarlo y cerrarle el paso. En este caso, podremos optar por escoger el siguiente mafioso a capturar. Para llevar a cabo la misión es importante el mapa que acompaña al juego, ya que simplifica enormemente la labor de orientación necesaria para dirigirnos hacia la zona donde se halla el coche enemigo. Además, este mapa nos permitirá ver dónde se encuentran las gasolineras, en las cuales podremos llenar el depósito o cambiar los neumáticos.

En el coche disponemos de información acerca de nuestra velocidad, del nivel de combustible, de nuestra posición y dirección y la de los gangsters y del contador de r.p.m.'s. Por otra parte, las acciones que podemos realizar, además de acelerar, frenar, dar marcha atrás, girar a izquierda y derecha, son las de sacar una mirilla para dirigir nuestros disparos con precisión, disparar, conectar la sirena y abortar la partida.



Cada cierto tiempo deberemos repostar o cambiar los neumáticos.

«Highway Patrol 2» es un juego correctamente programado. El scroll es bueno y suave, el salpicadero está bien diseñado, así como los escenarios y los coches; disfruta de efectos sonoros convincentes (derrapajes, choques, sirenas...) y la sensación de velocidad y el movimiento y control del vehículo están bien conseguidos. Quizás su mayor defecto resida en el argumento del programa, bastante limitado (se reduce a ir conduciendo hasta encontrar el coche rojo e intentar detenerlo, lo cual no es especialmente difícil), que acaba por convertir el juego en una tarea un tanto monótona. La primera vez que juegas te atrae en gran manera, ya que sabe combinar el aspecto estratégico de ir seleccionando el mejor recorrido para encontrar el vehículo enemigo y no quedarte sin gasolina, con el aspecto arcade de la conducción de nuestro coche, todo ello en un entorno, como comentábamos anteriormente, bien programado. Sin embargo, una vez completada con éxito la primera misión, descubres que todas las demás son demasiado parecidas entre sí. Bien programado, en cualquier caso. ■

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

Malas compañías

BAD COMPANY

LOGOTRON ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: AMIGA, ATARI ST*

El Universo, una vez más, se halla gravemente en peligro. Unas hordas de alienígenas amenazan con destruir la civilización humana. Estas hordas se hallan compuestas por insectoides bípedos de alta inteligencia y mayor belicosidad. Su objetivo, acabar con la raza humana.

Nuestro objetivo será, como ya os habréis imaginado, visitar los cuatro mundos dominados por estos insectos e intentar exterminarlos por completo, con lo cual aseguraremos la supervivencia de nuestra especie.

Pero como el mundo ya no es lo que era y de héroes andamos un tanto escasos, la misión ha sido asignada a una compañía de mercenarios, «Bad Company», la cual cobrará unos elevados emolumentos si consiguen llevar a buen término la misión encomendada. Esta compañía se halla compuesta por ocho integrantes, entre los cuales hay de todo: ex-combatientes, mercenarios, ex-modelos, casos perdidos, etc.

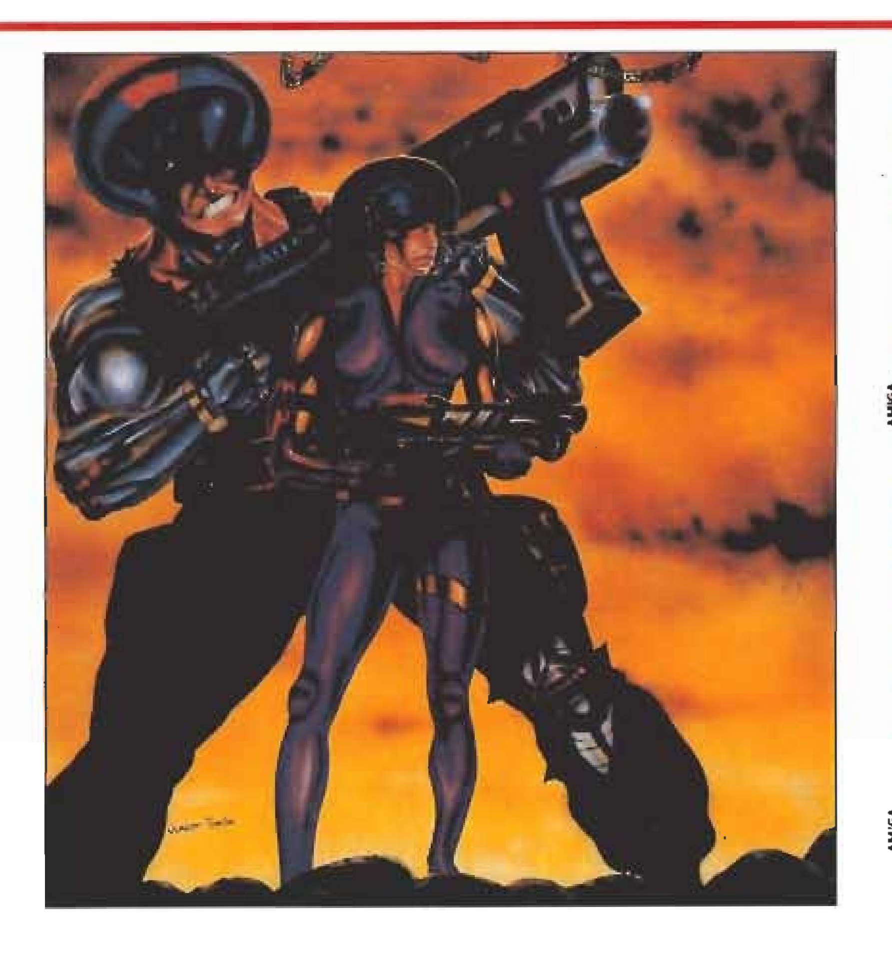
Cuatro mundos para un héroe

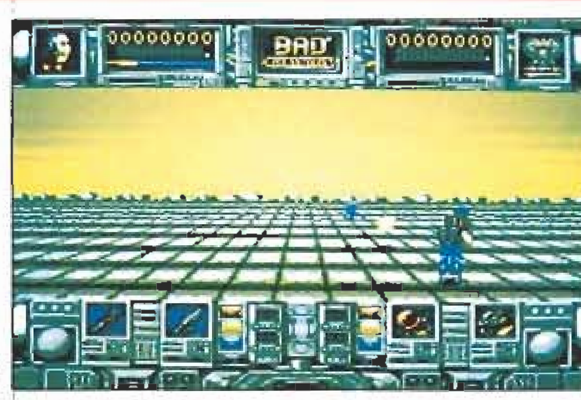
Al comenzar el juego se nos ofrece la posibilidad de elegir uno de estos ocho guerreros, teniendo en cuenta que cada uno de ellos posee unas cualidades distintas, lo cual se refleja en sus niveles de fuerza, vitalidad, agilidad y aptitudes para manejar los distintos tipos de armas necesarios a lo largo del juego. Una vez seleccionado nuestro "héroe" (teniendo en cuenta que podemos jugar en solitario o escoger la opción "dos jugadores"), tendremos que elegir el punto de partida de nuestra misión. Podremos empezar por el primer planeta, lo cual representa un principio menos difícil o bien iniciar nuestro recorrido en el tercer mundo de los cuatro dominados por los insectoides alienígenas; esto supone una mayor dificultad pero también una bonificación de seiscientos mil puntos si conseguimos superar la fase.

Después de escoger la misión inicial realizamos un vuelo hipespacial que nos llevará en cuestión de segundos al escenario del juego. La pantalla nos ofrece en la parte superior cinco ventanas, de las cuales las dos de la izquierda muestran a nuestro personaje con el número de vidas, representado por pequeños corazones, bajo su efigie, por un lado, y el nivel de energía, por el otro. Este nivel de energía, como es lógico, va disminuyendo a medida que vamos siendo alcanzados por los disparos enemigos y el nivel cero representará una vida menos; sin embargo, este nivel se va reponiendo poco a poco.

Las dos ventanas de la derecha son homólogas a sus colegas de la izquierda y se activan en el caso de que estén presentes dos jugadores, mientras que la ventana central muestra el logotipo de la compañía. Por otra parte, la porción inferior contiene una serie de monitores donde podremos observar los distintos tipos de armas utilizadas.

Sin embargo, la mayor parte de la pantalla está dedicada, como era de esperar, al escenario del juego. Este transcurre de modo parecido a como lo hacía en «Space Harrier», es decir, un scroll vertical en el que va apareciendo el planeta y los diferen-





Al final de cada sector nos enfrentaremos al clásico monstruo de una ferocidad y resistencia especiales.



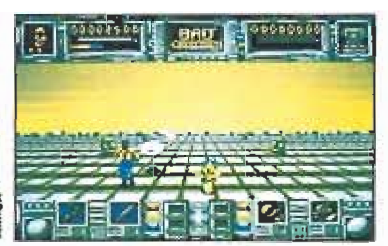
Los enemigos a los que nos enfrentaremos son tan coloristas y variados como peligrosos.



Nuestro poder ofensivo se verá incrementado con armas que recogeremos durante el recorrido.



Es posible escoger el punto de partida de la misión, siempre teniendo en cuenta que la dificultad es progresiva.



De entre los personajes presentados escogeremos al protagonista.



El nivel de energía disminuye con los impactos enemigos.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Aprovechar la circunstancia de que el nivel de energía se va reponiendo poco a poco para pararse en un lugar más o menos resguardado (uno de los muchos obstáculos que jalonan el terreno puede ser una buena idea) y recuperar la energía perdida debida a los impactos de las armas alienígenas.*

■ *Como en todo buen arcade, un joystick de disparo continuo y la opción de dos jugadores es casi obligada.*

■ *Para hacer una puntuación alta, comienza por el tercer mundo. La relación dificultad/bonos vale la pena.*

■ *Utiliza los obstáculos para defenderte de los disparos enemigos, especialmente en los monstruos fin de fase.*

tes enemigos, estando nosotros situados en la parte inferior de la pantalla.

Nuestro personaje puede avanzar, moverse a izquierda y derecha e incluso retroceder un poco, lo cual será de gran utilidad en determinados casos.

El planeta se halla jalonado de obstáculos que pueden ser destruidos o utilizados como defensas y en lo que a enemigos se refiere no vamos a tener problemas: los hay de todos tipos y colores; insectos voladores que lanzan minas y bolas explosivas, bípedos insectoides ígníferos, otros que lanzan rayos electrocutantes, otros que aparecen de pozos y un largo etcétera.

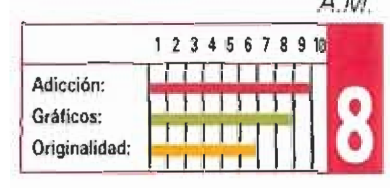
Al final de cada sector tendremos que enfrentarnos al clásico monstruo de una ferocidad y resistencia especiales y, como también es tónica habitual en estos juegos, podremos ir recogiendo armas que aumentarán nuestro poder ofensivo, con el objetivo de limpiar sector tras sector y planeta tras planeta.

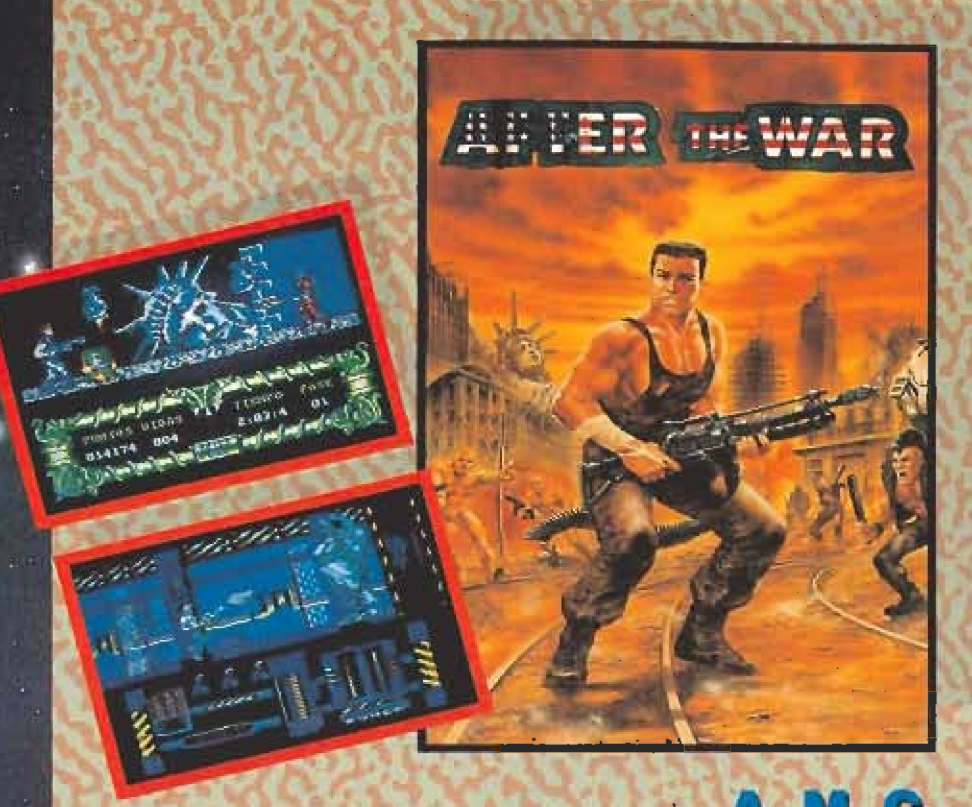
Una vez más la raza humana se encuentra en peligro. Sólo un intrépido guerrero será capaz de recorrer los cuatro mundos dominados por los alienígenas.

La máxima expresión del Arcade

«Bad Company» es un arcade en toda regla, con un nivel de programación realmente alto. Gráficos buenos, detallados y coloristas, scroll suave y rápido, movimiento igualmente rápido y fácilmente controlable, música agradable y efectos sonoros acordes con el juego hacen de él un arcade muy, muy bueno. Si además es adictivo (a pesar de una cierta dificultad inicial, vas cogiéndole el truco y cada partida avanzas más) y tienes opción dos jugadores, no se puede pedir más. Muy bueno. ■

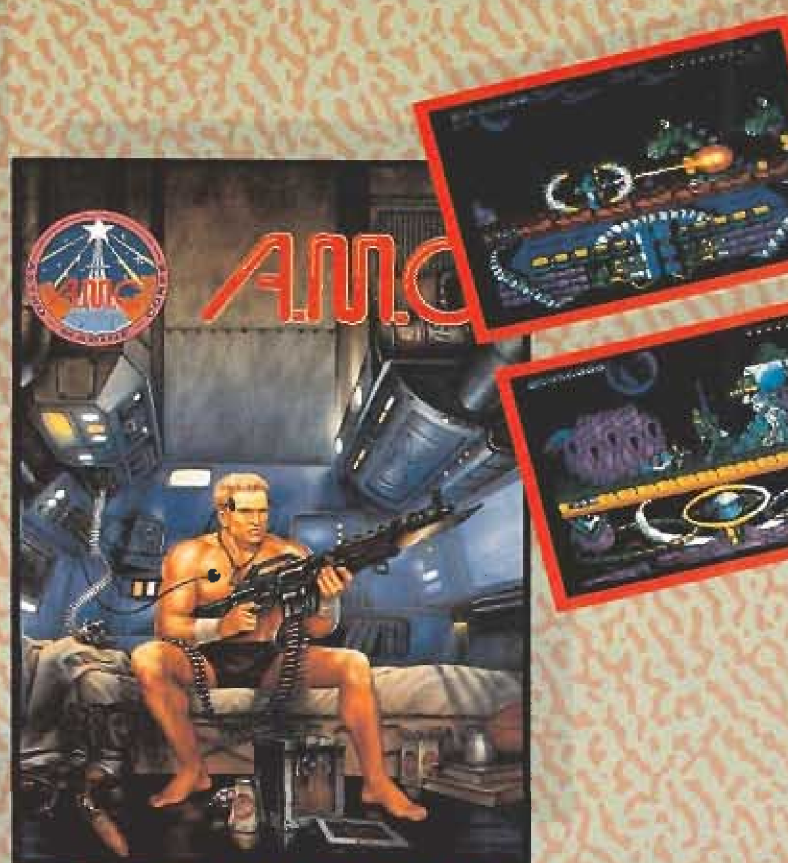
A.M.





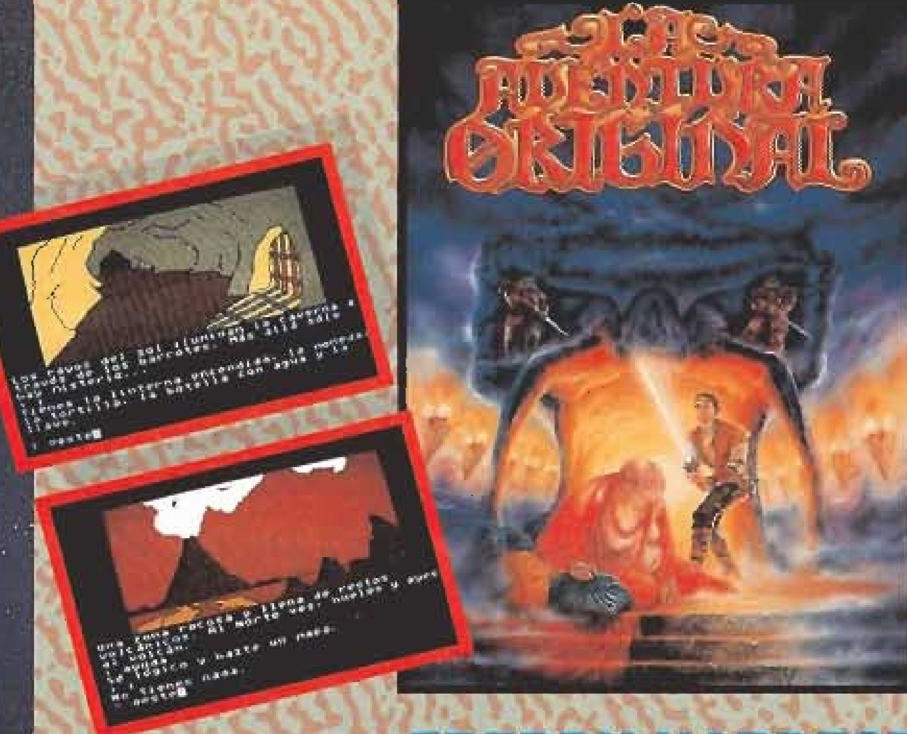
AFTER THE WAR

DE ENTRE LAS CENIZAS SURGE UN HEROE: JUNGLE ROGERS. LE QUEDA POCO TIEMPO PARA HUIR A LAS COLONIAS EXTERIORES. ¡¡POR EL AMOR DE DIOS!! ¡¿DONDE ESTA LA MALDITA PLATAFORMA DE LANZAMIENTO?!.



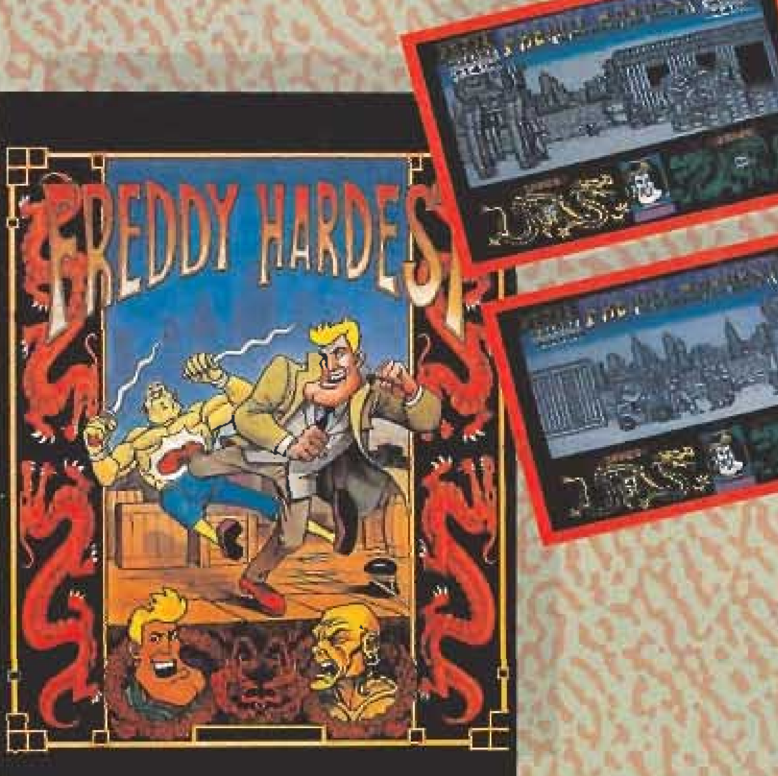
A. M. C.

20 RAZAS DE ALIENIGENAS SOMETEN LA GALAXIA. A TUS ORDENES ESTA EL CUERPO DE ASTROMARINES, LA ELITE DE LA SEGURIDAD ESPACIAL, DOTADA DEL ARMAMENTO MAS SOFISTICADO...¡SUERTE!



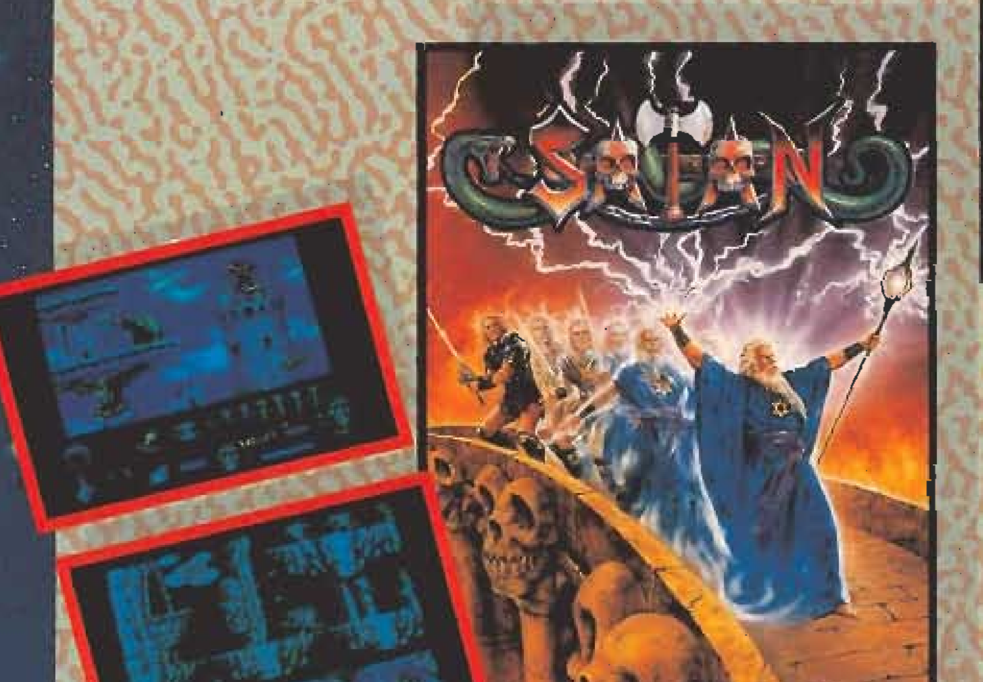
LA AVENTURA ORIGINAL

INICIATE EN EL CONOCIMIENTO DE MUNDOS DOMINADOS POR ELFOS; MUNDOS DE OSCURAS CAVERNAS, CASCADAS SUBTERRANEAS, HABITACIONES DE FUEGO Y PUENTES DE CRISTAL DONDE TODO SE RIGE POR LAS LEYES DE LA MAGIA.



FREDDY HARDEST

HA VUELTO Y ESTA EN LA TIERRA. CON SU DOMINIO DE LAS ARTES MARCIALES VA A DESARTICULAR UNA BANDA DE TRAFICANTES ASESINOS Y A RECUPERAR LA MAQUINA DEL TIEMPO QUE LE DEVUELVA A SU HOGAR.



SATAN

LAS FUERZAS DEL MAL SE HAN APODERADO DEL UNIVERSO.
SOLO UN GUERRERO PUEDE ACABAR CON ESTA PESADILLA.
GUERREROS, MAGOS, ARMAS, LUCHA, MAGIA... HAY QUE ACABAR CON...SATAN.

* EN VERSION COMMODORE SE SUSTITUIRA POR NAVY MOVES

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

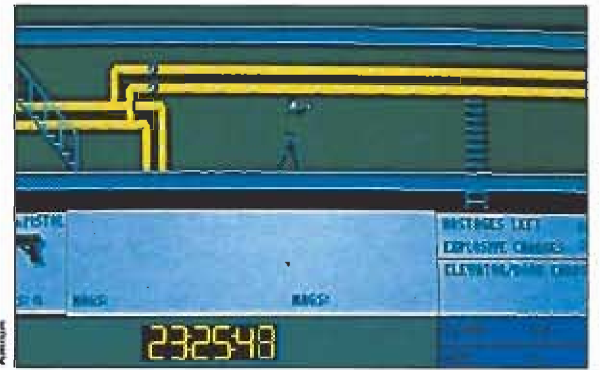
PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS
TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO
TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON
VISA



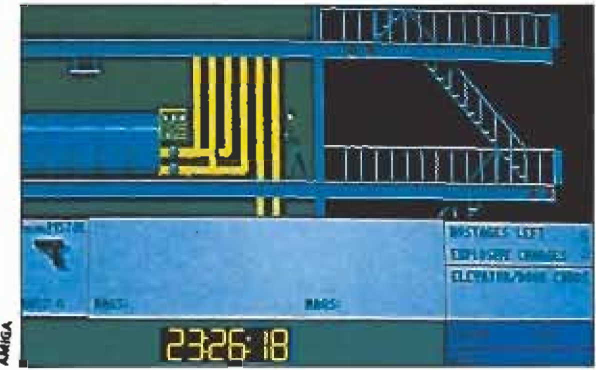
El infierno terrorista

PERSIAN GULF INFERNO



AMIGA

Para desactivar el artefacto necesitaremos el material adecuado y la colaboración de los expertos.



AMIGA

Podemos ampliar el armamento inicial con una ametralladora, una pistola, cargas explosivas y municiones.

■ MICRO PARTNER/MAGIC BYTES ■ V. Comentada: AMIGA

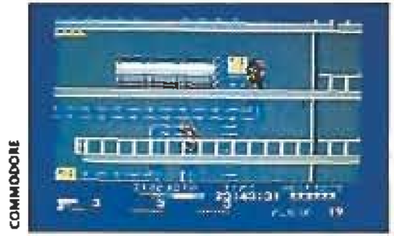
■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, COMMODORE

Todo comenzó cuando en 1978 un informe del Departamento de Energía de los Estados Unidos comunicó al presidente Carter que se avecinaba una profunda y preocupante crisis energética. Una de las posibles soluciones pasaba por buscar nuevas reservas petrolíferas sin explotar; así, en agosto de 1980, con el apoyo financiero de U.S.A., los países integrantes de la OTAN forman la E.O.S (European Oil Search).

Paralelamente, el terrorismo seguía cobrándose víctimas; un nuevo grupo terrorista, Mashad, había aparecido en escena, provocando quince muertos en Londres en su "bautizo". Desde entonces, la historia de la E.O.S ha corrido paralela a la de Mashad, debido a los continuos sabotajes y atentados sufridos por la compañía petrolífera a manos de los comandos terroristas iraníes. Ahora, el mayor complejo petrolífero de la E.O.S, sito en el Golfo Pérsico, ha sido tomado por los terroristas del Mashad, que se han encargado de colocar un ingenio nuclear que hará explosión de no cumplirse las exigencias de los saboteadores. Sólo una persona puede rescatar a los rehenes y desactivar la bomba. Adivina quién.

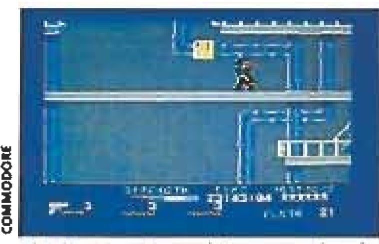
El objetivo del juego es recorrer el laberíntico complejo petrolífero, con multitud de habitaciones, pasillos, corredores, escaleras; deberemos encontrar y desactivar el artefacto explosivo antes de que cumpla el plazo establecido.

El complejo se halla dividido en dos secciones; al principio nos encontramos en la menor de las dos, la sección derecha. Ésta incluye escaleras y escalas, además de cuatro ascensores, de los cuales sólo uno es accesible en un principio. Sin embargo, a lo largo y ancho de la instalación encontraremos habitaciones; muchas de ellas están vacías, pero otras esconden municiones, armas, los pases para poder usar los otros ascensores o abrir otras puertas y los rehenes que necesitamos rescatar para poder recibir el asesoramiento técnico necesario para poder desactivar la bomba (ésta incluye cuatro cables, cada uno con un color y sólo uno es el que, al ser cortado, desactivará el artefacto).



COMMODORE

Las cargas explosivas nos permiten abrir las puertas cuando no dispongamos de la llave adecuada.



COMMODORE

Nuestro protagonista va equipado con un chaleco antibalas que resistirá cinco impactos.

COMMODORE

Salvando las naturales diferencias entre los gráficos y el sonido esta versión para el hermano pequeño del Amiga resulta bastante entretenida. El objetivo del programa resulta también idéntico. Un pequeño defecto es que no se ven nuestra balas cuando disparamos. Por lo demás, bien por «Magic Bytes».

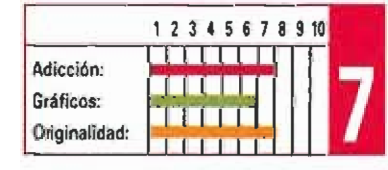
En la sección de dificultades: el tiempo límite de 35 minutos para cumplir las misión y los terroristas que en buen número recorren los pasillos.

«Persian Gulf Inferno» es un programa de desarrollo similar al de «Rolling Thunder» y gráficos y animación que me recuerdan al «Impossible Mission»; es un juego de gráficos muy simplones, pero con un scroll suave y una animación de los sprites buena, con detalles como la sangre que brota de los cuerpos al ser alcanzado por los disparos, la voltereta defensiva del protagonista, la posibilidad de llamar a los ascensores y elegir si subir o bajar —lo cual evita la molestia de tener que estar esperando el ascensor—, etc.

El sonido escaso, pero bueno, ambientando bien el juego y movimiento suave y fluido, aunque en ocasiones sea difícil reaccionar cuando te encuentras con enemigos a ambos lados. Además, cuenta con un gran punto a su favor: es fácil de jugar (que no de acabar), y a pesar de su aparente simplicidad, no resulta aburrido en absoluto, siendo un juego que logra interesante desde la primera partida y que va enganchándote cada vez más.

Un buen programa al que sólo sus gráficos le ha impedido llegar mucho más alto. ■

A.M.



Pura fuerza bruta

TV SPORTS FOOTBALL

■ CINEMAWARE ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

Las animadoras están bailando en la banda. El público ruge su entusiasmo de forma atronadora. El entrenador te da las últimas consignas, suena el aviso y saltas al terreno de juego. El espectáculo es increíble; de ti depende la victoria. Si ganáis este partido vuestro equipo quedará campeón de la supercopa. El árbitro señala el inicio del encuentro...

Todo esto y más es lo que puedes sentir cuando te pongas a jugar con la más reciente producción de la compañía americana «Cinemaware». «T.V. Sports Football», como su propio nombre indica, es un completo simulador de uno de los deportes más emocionantes y particulares que se practican en los Estados Unidos: el fútbol americano. Claro que no sólo tendrás que manejar un equipo en un único partido, en tus manos encontrarás toda la superliga y podrás elegir entre una gran cantidad de nombres a cual más famoso de entre todos los clubs de las más importantes ciudades americanas.

Un amplio abanico de posibilidades

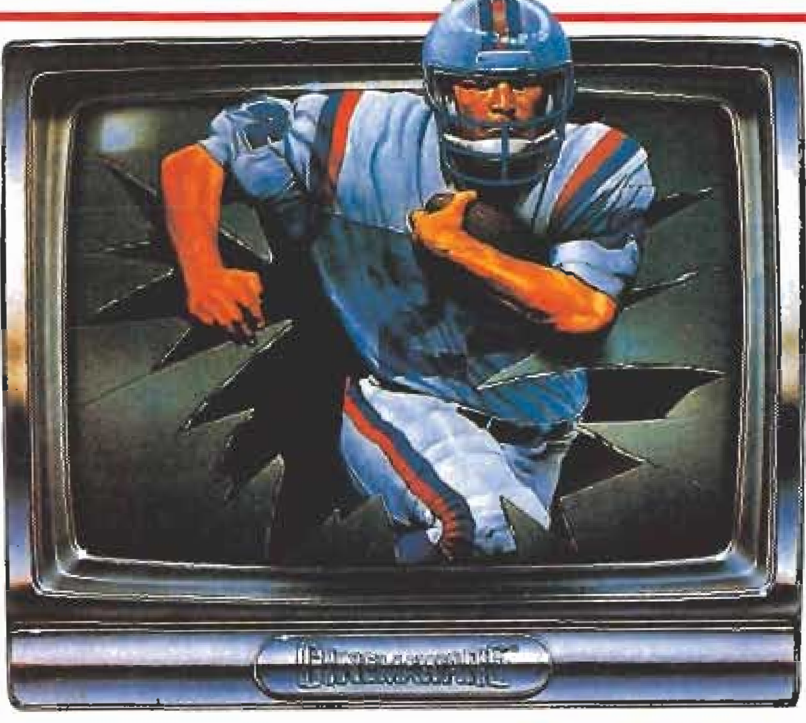
Si cargas este programa de lo que no te vas a poder quejar es de las posibilidades para modificar el juego hasta que la competición sea a tu gusto. Lo primero que llama la atención es el elevado número de jugadores que pueden participar, hasta 28 personas pueden competir, cada una con su equipo en una liga de todos contra todos. Por supuesto, cualquiera de los clubs puede ser manejado indistintamente por el ordenador o cualquiera de tus amigos.

Otra característica particular de este programa es que está especialmente hecho para principiantes. Esto significa que cuando dudes en realizar una jugada el mismo ordenador tomará el control y terminará la acción por ti. Esto es de agradecer sobre todo si no conoces a fondo este particular deporte, ya que existen infinidad de diferentes jugadas que hay que entrenar y practicar para poder llegar a conseguir marcar algún punto.

En los intermedios de cada partido podrás ver un cuadro completo con las estadísticas de cada equipo y cada jugador en particular.

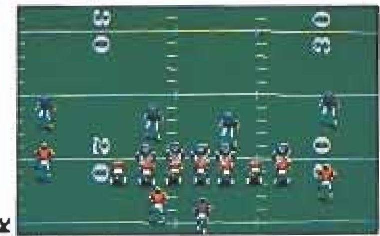
Asimismo tienes la posibilidad de poder practicar antes de cada choque tanto los disparos con el balón, —las famosas "patada a seguir"— hacia delante como las distintas colocaciones de los jugadores en las diferentes estrategias de juego. Si no te gustan alguno de los equipos que te da el programa también puedes crear uno propio con los jugadores que quieras.

Al cargar este «T.V. Sports Football» lo primero que veremos es una serie de menús que nos permiten variar las diferentes opciones. Tras elegirlas un presentador de televisión, desde su estudio, nos anunciará el comienzo del partido y nos informará que en el intermedio podremos volver a verle para que nos cuente las estadísticas del encuentro. Inmediatamente pasamos al terreno de juego en el que veremos a los miembros de





El inmenso número de opciones modificables confiere al juego un carácter dinámico muy interesante.



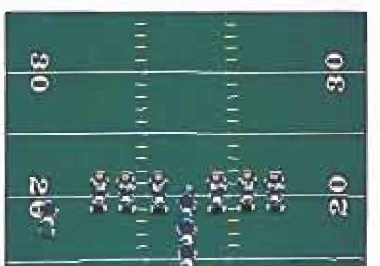
Un completo manual nos aporta los datos necesarios para conocer las reglas de este desconocido deporte americano.



La versión PC incorpora interesantes sonidos que sorprenden por las pocas posibilidades de la máquina.



Durante los intermedios podremos ver un cuadro estadístico de la situación de cada equipo y cada jugador.



ATARI ST.

Si dudamos antes de realizar una jugada el ordenador nos ayudará.



ATARI ST.

Las pantallas de presentación están realizadas con gran realismo.

ATARI ST

Nuestro Atari se convierte por obra y gracia de este programa en un compatible. Excepto alguna escena más, como por ejemplo la imagen de la moneda con la que se sortean los campos y una ausencia casi total de sonido comparado con la versión comentada, este programa es totalmente idéntico.

nuestro equipo desde la perspectiva de detrás de los palos de la meta. Aquí ya podemos ser hábiles porque los demás equipos juegan muy bien y hay que ser un especialista para poder marcar algún punto; menos mal que el ordenador nos ayuda, de vez en cuando, en las jugadas más difíciles.

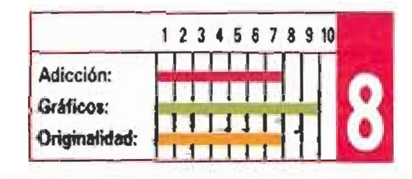
Nuestra opinión

«T.V. Sports Football» es un programa muy completo. Sólo viene en versión EGA y VGA lo que permite a los gráficos tener una extraordinaria calidad. Asimismo el sonido está digitalizado y podremos oir desde los gritos del público hasta los golpes que se dan los jugadores, todo ello con una calidad asombrosa para tratarse de un PC. El movimiento es suave y el scroll es fantástico. Las pantallas de presentación están realizadas con gran realismo y nos llaman la atención los detalles que hay en las mismas como que el presentador de televisión mueva los labios correctamente según va anunciando el partido o la impresión de los resultados de otros encuentros en pantalla en un completo rótulo de estilo televisivo. En todas estas características se nota la mano de «Cinemaware» una compañía que pule sus productos —recordad por ejemplo su «Defender of the Crown»— hasta darles un extraordinario nivel.

La única pega que le podemos poner a este programa es que trate de un deporte muy poco conocido en nuestro país. Esto hace que se convierta en una verdadera odisea llegar a comprender las jugadas que realizan los miembros de nuestro equipo. Por supuesto, junto al manual de instrucciones en castellano viene un libreto que nos enseña las principales reglas del fútbol americano lo que simplifica considerablemente el manejo del programa.

Resumiendo, estupendos gráficos y buen sonido para un programa adictivo y entretenido que sólo tiene el defecto de tratar un deporte poco conocido en Europa. Recomendable sólo para quienes tengan nociones de cómo se practica el fútbol americano o quiera aprender a dominar esta curiosa disciplina deportiva. ■

J.G.V.



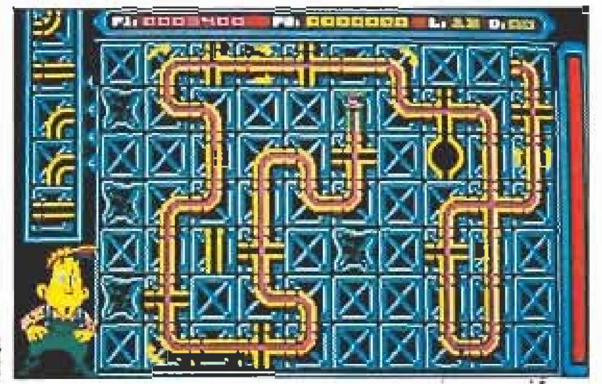
Construye la tubería

PIPE MANIA

■ EMPIRE ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC

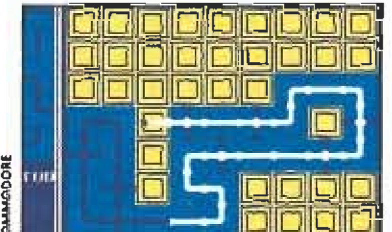
Cójase una idea simple, háganse unos gráficos estupendos, una música atractiva, métase todo en un disco o en un cassette de un ordenador personal y el programa se convertirá en un éxito seguro. Esto es lo que han hecho los programadores de Empire con «Pipe mania», creando uno de los programas más entretenidos e interesantes de lo que llevamos de año.



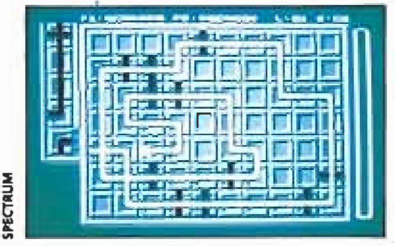
La barra situada a la derecha marca el tiempo disponible antes de que comience la inundación.



El sistema de claves evita tener que comenzar desde el principio cada vez que juguemos.



Sin ningún lugar a dudas el éxito del juego se basa en el sencillo objetivo y la velocidad de la acción.



Las dificultades se suceden a lo largo de los niveles, uniendo al tiempo lo más variados obstáculos.

Como ya os anticipábamos la idea que da pie al juego es tremendamente sencilla. Este nos brinda la oportunidad de construir metros y metros de tuberías en una lucha contra reloj, escogiendo para ello los pedazos que completan cada tubería de entre los presentados en pantalla. Aunque en principio el objetivo parece sencillo, a medida que avanzamos nuestra misión se complica, aumentando la dificultad de forma paralela a su grado de adicción.



Sencillo y adictivo

Al cargar el disco lo primero que se nos va a pedir es que elijamos el número de jugadores —dos como máximo—, el nivel del juego —básico o avanzado—, la forma de control del cursor, —podemos manejarlo con joystick, teclas o ratón— y la contraseña. Esta última opción merece que nos detengamos un poco en ella. «Pipe mania» es un programa que consta de innumerables niveles de dificultad y contando con que, además, es un juego en el que avanzar en un primer momento no resulta demasiado complicado, los programadores han ideado un sistema de claves que el programa nos dará cada vez que hayamos conseguido pasar un determinado número de pantallas. De este modo, cuando volvamos a empezar podremos hacerlo en el nivel en el que terminamos la partida la última vez jugamos.

Las tres modalidades de juego tienen pocas diferencias entre sí. La primera de ellases la más simple y no consiste más que en colocar los pedazos de tubería según el orden en el que van apareciendo, la segunda consiste en elegir entre dos grupos de cinco secciones cuál es la pieza que debemos encajar en el trozo que llevamos construido, y la tercera y última es una competición entre dos jugadores. Cada uno de ellos debe construir la misma cañería, sin embargo, las fichas de cada participante son de un color diferente y el ordenador cuenta a cada uno sólo las porciones que han colocado correctamente.

COMMODORE

Esta versión de «Pipe mania» tiene pocas diferencias con la de Amiga. Aparte, claro está, de las gráficas y sonoras propias de cada máquina. Resulta igual de adictiva e interesante, lo cual, por otra parte, tiene su lógica porque este programa se basa en la adicción y no en las diferentes capacidades técnicas de los 8 y los 16 bits.

SPECTRUM

Aunque se mantiene la adicción, el juego resulta demasiado lento y los gráficos no son muy atractivos. De todos modos, el programa sigue resultando tan entretenido como en las demás versiones. Resumiendo, no tan bueno como en otros ordenadores, pero se mantiene en un buen nivel.

Al final de cada fase hay un nivel en el que se nos ofrece la posibilidad de aumentar nuestra puntuación sin riesgo de que perdamos la única vida de la que disponemos.

Como podéis comprobar el objetivo del programa es muy simple, sólo construir y construir, eligiendo los pedazos que den continuidad a la cañería para que no se derrame el líquido.

Al ir avanzando en el juego encontraremos nuevas dificultades, que se añadirán a las correspondientes al objetivo principal, como porciones en las que el agua sólo puede circular en una dirección, peces que obstruirán nuestro camino, secciones de ventana en las que no se pueden colocar pedazos de tubería, además, claro está, de que cada vez el líquido circula más deprisa, tenemos que unir más porciones y contamos con menos tiempo para conseguirlo.

Idea renovada

Todas estas características hacen que «Pipe mania» se convierta en uno de los programas más adictivos que han pasado por nuestras manos en los últimos tiempos. Mientras que al principio resulta bastante fácil pasar de nivel, poco a poco la cosa se va complicando y llega un momento en que nos veremos realmente con dificultades para lograr nuestro objetivo. Esto hace que la carga de adicción se eleve terriblemente y podamos estar horas y horas delante de nuestro Amiga para conseguir la contraseña que nos permitirá pasar de fase.

Si a esto le añadimos que podemos participar con otra persona en el juego, que la música es estupenda y que los gráficos son grandes y muy bien realizados podemos concluir que este programa de Empire se va a convertir en uno de los más grandes éxitos de este año. Sólo puede achacársele en su contra que la idea en la que se basa dio pie, hace ya bastantes años, a programas tan clásicos como «Locomotion» o «Confuzion». Resumiendo, un sobresaliente para este adictivo y extraordinario «Pipe mania». ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

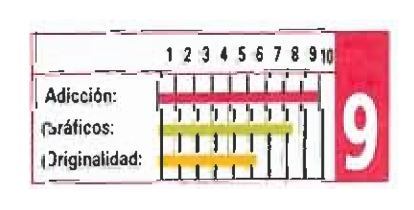
■ ***Ten paciencia cuando hayas equivocado el trozo de tubería. Hasta que no se termine de formar no podrás cambiarlo, aprovecha ese momento para ver las piezas de las que dispones y elegir la que más te convenga.***

■ ***No te hagas una idea predeterminada sobre cómo vas a construir la cañería, recuerda que vas contra reloj y lo más importante es el número de piezas que puedas unir.***

■ ***Intenta colocar el mayor número posible de pedazos antes de que el líquido empiece a fluir. Luego no tendrás tiempo.***

■ ***Apunta las contraseñas en algún lugar seguro. Así evitarás tener que empezar desde el principio cada vez que cargues el programa.***

■ ***Hay una tecla que acelera la velocidad del agua. Si sabes que ya has completado todas las piezas que necesitas, úsala. Pero comprueba antes que no te has equivocado al contar.***



LO QUE TE PIDE TU PC

4 SUPERTITULOS COMPATIBLES EGA·CGA

BILLIARDS
Billiards recrea perfectamente toda la atmósfera que rodea al juego del billar. Sus gráficos en 3 dimensiones, la posibilidad de elegir el taco y un sinfín de detalles cuidados minuciosamente hacen de Billiards el mejor simulador de billar hecho hasta la fecha.

GIGANTE 2 PC
4 SUPERTITULOS COMPATIBLES EGA-CGA

SUB BATTLE SIMULATOR
Esta es tu oportunidad para "embarcarte" en el que es, sin duda, el simulador de guerra más realista y detallado que puedes encontrar. Como oficial al mando dirigirás uno de lo 6 submarinos de la armada USA, llevando a cabo misio nes que debes elegir entre 60 distintas todas basadas en escenarios históricos reales. ¡Un juego de guerra que es mucho más que un juego!





BALLISTIX
Habrás oído hablar de muchos juegos de fútbol pero seguro que ninguno es tan cibernético, original y futurista como este. Dispara a las bolas de una manera suficientemente inteligente y con los efectos necesarios para conseguir que se muevan como tú quieres ¡¡Lamentarás perder el control!!







CALIFORNIA GAMES
Surf, patinaje, lanzamiento de disco, "bicicros", monopatin y malabarismo con balón son los divertidísimos deportes que puedes practicar con California Games. ¡Pon a prueba tu habilidad! Horas de diversión garantizadas.



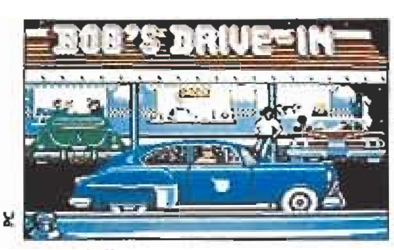
Serrano, 240. 28016 MADRID. Tel. (91) 458 16 58



Aquellos locos 50

STREET ROD


En un escenario tridimensional disputaremos un peculiar duelo.



Con el dinero que se nos asigna debemos adquirir nuestro vehículo.

- CALIFORNIA DREAMS
- Disponible: PC
- V. Comentada: PC

¿Os entusiasmaron películas como «Grease», «American grafitti» o «Rebelde sin causa»? ¿Lleváis tejanos raídos, cazadora de cuero y brillantina a chorros? ¿Amáis el rockabilly y la cerveza? Si habéis respondido afirmativamente a estas tres preguntas, enhorabuena, porque acabáis de toparos con el juego ideal para vuestra forma de vivir y de pensar.

«Street rod» es una divertida vuelta a aquellos locos 50, de la mano de uno de sus símbolos más característicos: los coches. Ya sabéis, aquellos descapotables pintados con colores llamativos que poblaban los moto-cines, los aparcamientos de las hamburgueserías y las colinas solitarias donde las parejitas daban rienda suelta a sus románticos sentimientos.

Sin embargo, tal vez lo que más se recuerde de aquellos locos cacharros son las suicidas carreras en las que sus dueños se apostaban hasta el último dolar, el propio coche y a veces hasta el amor de alguna hermosa dama. Y éste es justo el "berenjenal" en que nos va a meter este programa de California Dreams, ya que nuestra misión en el juego va a consistir, precisamente, en intentar conseguir los máximos puntos y dinero posible, lanzándonos con nuestro coche a estas vertiginosas competiciones.

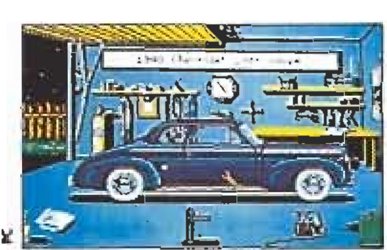
Para ello deberemos empezar por lo principal, es decir, comprarnos nuestro propio coche; para lo cual dispondremos de una cantidad de dinero inicial bastante discreta y la posibilidad de elegir en el mercado del automóvil alguno de segunda mano que se ajuste tanto a nuestras necesidades como a nuestras posibilidades económicas.

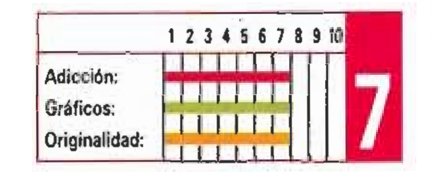
Una vez realizada nuestra compra, podremos pasar al garaje, donde tendremos oportunidad de incorporar todo tipo de modificaciones a nuestro coche, desde las más banales como cambiarlo de color, a las más sofisticadas, como cambiarle la transmisión o cualquier otra parte de su chasis.

Tras esto, estaremos ya en condiciones de surcar las calles con nuestro flamante bólido, en busca de algún tipejo lo suficientemente valiente como para apostarse con nosotros hasta la camisa en una carrera. Si lo encontramos pasaremos a una de las partes más divertidas del juego, ya que seremos trasladados a una fase muy similar al estilo de «Test drive» en la que disputaremos nuestro duelo automovilístico a través de un escenario tridimensional.

Y en realidad poco más, excepto destacar los bonitos gráficos del juego (especialmente todo lo referente a esas preciosas antiguallas con cuatro ruedas protagonistas del programa), la fantástica ambientación y el aceptable nivel de adicción que, sin ser tampoco como para volverse loco, si es lo suficientemente alto como para que resulte más que entretenido echarse, de vez en cuando, alguna "partideja" con «Street rod». ¿Nos apostamos algo?. ■

J.E.B.


En el garaje podremos hacer todo tipo de modificaciones en la carrocería y en el motor.



Un mundo sin pesadillas

TURRICAN

- RAINBOW ARTS
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST y AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

¿Qué os parece un programa que tenga más de mil pantallas? Un juego en el que tengáis que atravesar zonas completamente diferentes las unas de las otras, en el que la acción sea continua y que además esté muy bien hecho. Si todas estas cosas os interesan seguid leyendo porque se acerca «Turrican».


A lo largo de un extensísimo mapeado nuestro héroe nos mostrará cuanto es capaz de hacer.

Parece que el software alemán está de moda. Mes a mes aparecen en nuestro país más programas procedentes de esa parte de Europa. También vamos viendo en los créditos de los juegos cada vez más nombres de programadores alemanes. Dentro de muy poco podréis tener en vuestras manos la última producción de la compañía teutona Rainbow Arts, su nombre es «Turrican» y es bueno, muy bueno.

Una historia de pesadilla

Una antigua leyenda cuenta que en el país de Turrican existía un ser que era el causante de todos los miedos ancestrales del hombre. Cuando los habitantes de ese mundo se encontraban a oscuras sentían la presencia impalpable del extraño personaje, lo que les llenaba de pavor. Por la noche se despertaban inmersos en terroríficas pesadillas protagonizadas por Morgul, pues este era el nombre del misterioso ser.

Como en toda leyenda que se precie aquí también había un héroe, su nombre era Devolon. En una batalla sin igual este héroe venció a Morgul desterrándole a una dimensión desconocida. El tiempo ha pasado y la gente lleva mucho años sin sentir miedo a lo desconocido. Pero, de repente, un día alguien tuvo una pesadilla. A la mañana siguiente se supo la terrible noticia: Morgul había regresado. Ahora sólo hay una solución para volver a vencerle. Turrican necesita un nuevo héroe. ¿Te gustaría ser tú el que devolviera al terrorífico ser a la dimensión de la que nunca debía haber escapado? La verdad es que no tienes elección y tu misión no es nada fácil; así que ármate de valor y adelante.

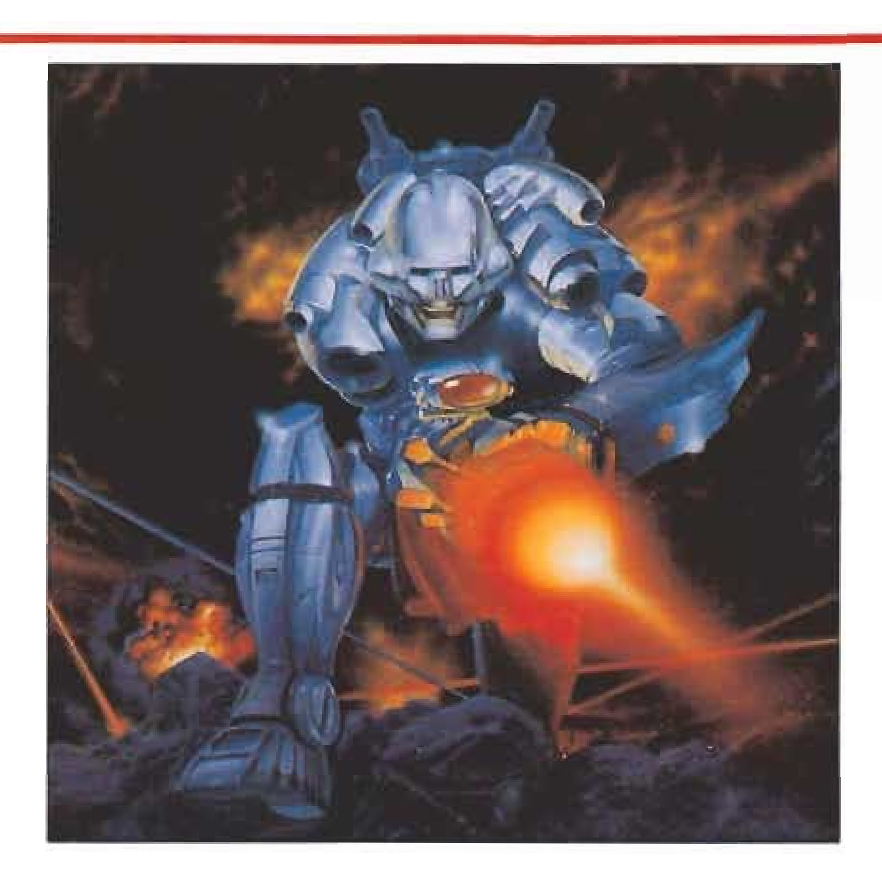
«Turrican» es una aventura con aires de arcade. Nuestro personaje principal es una especie de caballero embutido en una mezcla de traje espacial y armadura medieval. El programa transcurre en trece fases ambientadas en lugares diferentes como zonas rocosas o bases metálicas en las montañas. Tendremos que saltar cascadas, escalar cumbres y evitar precipicios.

En nuestra búsqueda contaremos con la ayuda de diferentes armas, todas de efectos devastadores para los enemigos de nuestra raza que pululan por todo el país. Los cinco tipos de armas de que disponemos son: un cañón láser que siempre llevaremos en nuestras manos y no necesita ser recargado, tres minas, que eliminarán a todos los enemigos que estén cerca de ellas, tres granadas que lanzadas contra las hordas de Morgul nos permitirán masacrar de un solo golpe algunos seres que necesitan más de un disparo para caer fulminados, tres potentes cargas de energía que sugirán al pulsar la barra espaciadora hacia los lados de nuestro personaje eliminando todo lo que encuentren a su paso y, por último, si mantenemos el botón de disparo del joystick apretado durante un rato nuestro cañón láser emitirá un rayo de energía que podremos conducir hacia cualquier dirección.

Menos en la primera, en todas estas armas tenemos limitado el número de disparos, pero podrán ser recargadas por el cami-


Disponemos de cinco tipos diferentes de armas, todas ellas igualmente devastadoras.


En nuestro recorrido podremos recargar las armas recogiendo unas pequeñas células.

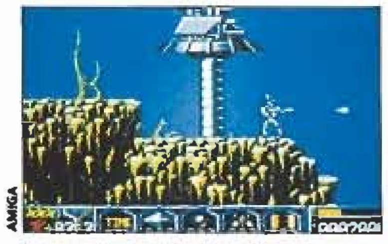


no mediante unas pequeñas células de energía que tendremos que recoger.

También encontraremos diamantes que dejarán caer los enemigos al morir o repartidos aleatoriamente a lo largo del mapeado. Cada 300 brillantes tendremos la oportunidad de resucitar y continuar el juego desde el punto en que hubiéramos perdido la última de nuestras vidas.

Otra característica de nuestro personaje es la posibilidad que tiene de convertirse en "giróscopo" tres veces por cada una de las vidas. Esto le transforma en un ser que gira sobre si mismo con una apariencia similar a la de una sierra circular. Con este reducido tamaño podremos colarnos por túneles en los que con nuestro aspecto normal no conseguiríamos entrar.

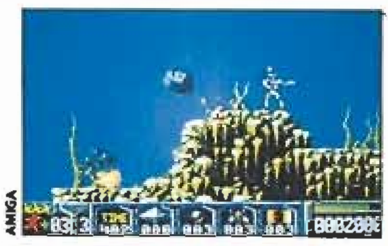
Como curiosidad comentaremos que este «Turrican» no es uno de los juegos en los que el más mínimo contacto con los enemigos provoca la pérdida de una vida. Aquí perderemos una cierta cantidad de energía que se nos indica en forma de una barra en el lado izquierdo de la pantalla, cuando la línea haya disminuido completamente será cuando perdamos una de nuestras vidas. Esto permite que podamos jugar un buen rato, dependiendo de nuestra habilidad, antes de tener que comenzar una nueva partida. Si a esto le añadimos que apareceremos en el mismo lugar donde nos han matado y no al principio del nivel, veremos que la dificultad está en su grado justo y este programa no entra en la categoría de los arcades frustrantes en los que nos matan una y otra vez, sin que podamos ni siquiera avanzar un par de pantallas. Sin embargo, esto no quiere decir que «Turrican» sea un programa fácil de acabar. Al contrario, su



Cada trescientos diamantes podremos resucitar, volviendo al juego donde nos hubieran matado.



El personaje puede convertirse en un ser que gira sobre sí mismo para acceder a determinadas zonas.



El grado de dificultad se sitúa en el punto justo para invitarnos a continuar sin aburrir.

ventaja es que está situado en un nivel intermedio de dificultad. De esta forma los que no son muy hábiles con el joystick podrán jugar un buen rato y los que si lo son avanzarán con relativa facilidad, claro que como el mapeado es muy extenso no les resultará tampoco demasiado sencillo llegar hasta el final de cada nivel.

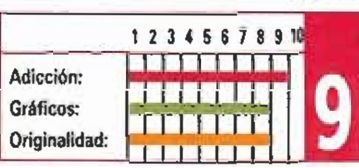
Arcade = Adicción + buenos gráficos

¿Qué si es adictivo este programa? Podemos deciros que mucho. Si además los gráficos son grandes y muy bien animados, el movimiento es soberbio y la música está extraordinariamente bien realizada, llegamos a la conclusión de que «Turrican» tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los más grandes arcades que han pasado por las pantallas del Amiga.

Si le buscamos algún pequeño defecto quizá encontraríamos que la respuesta del personaje a los movimientos del joystick no es todo lo precisa que debería ser, pero, no hay problema, con un poco de práctica enseguida conseguirás dominar perfectamente a tu héroe.

Resumiendo, un programa que lo tiene todo y además muy bueno. Sobresaliente cum laude. ■

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

■ *No avances alocadamente pues puedes caerte a algún precipicio o encontrarte alguna criatura que quiera utilizarte como desayuno.*

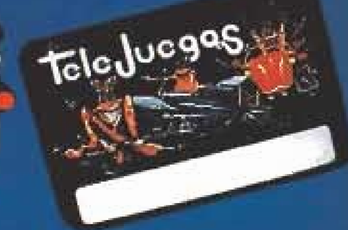
■ *Procura limitar al máximo el uso de las armas especiales ya que su número es limitado y te serán más útiles cuando hayas avanzado algo en el juego y salgan criaturas más peligrosas que al principio.*

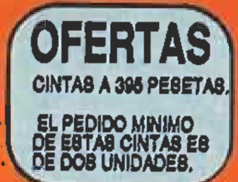
■ *Es relativamente fácil recoger los 300 diamantes que te darán poder de resurreción así que procura no dejarte ninguno de los que encuentres por el camino.*

■ *Para saltar los precipicios y las cascadas ajústate mucho al borde porque la longitud del salto está calculada y si no no conseguirías llegar al otro lado.*

¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!







OFERTAS

CINTAS A 395 PESETAS.

EL PEDIDO MINIMO DE ESTAS CINTAS ES DE DOS UNIDADES.




















Juego	Precio	Sistemas
GAME OVER	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
FREDDY HARDEST	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
FERNANDO MARTIN	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
ARMY MOVES	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
PACMANIA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
MEGANOVA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
LOS PAJAROS DE BANGKOK	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
CRAZY CARS 1	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
NOSFERATU	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
BOBSLEIGHT	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
DAN DARE COLECTION	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
S.D.I.	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
HUNDRA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
SNOOKER	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
NONAMED	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
DUSTIN	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
PHANTIS	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
PROHIBITION	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
LA OCA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
TURBO CUP	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
HOMBRE LOBO EN LONDRES	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
STARLIFE	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
I. K. +	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
FRIGHTMARE	395 PESETAS	COMMODORE
GUADALCANAL	395 PESETAS	SPECTRUM COMMODORE
T.T.RACER	395 PESETAS	AMSTRAD MSX



OFERTAS

DISCOS A 495 o A 995 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTOS DISCOS ES DE DOS UNIDADES.









Juego	Precio	Sistemas
MARADONA FUTBOL	495 PESETAS	DISCO AMSTRAD
B.RUNNER + R.R.SHOW	495 PESETAS	DISCO AMSTRAD
REX HARD	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM AMSTRAD
FRONTIERS	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM AMSTRAD
SOOTLAND	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM AMSTRAD
ATROG	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM AMSTRAD
LA OCA	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM AMSTRAD
DAKAR MOTO	995 PESETAS	DISCO AMSTRAD



SERIE MEDIA

CINTAS A 595 PESETAS

PRODUCTO DE PRIMERA LINEA, A UN PRECIO MUY INTERESANTE

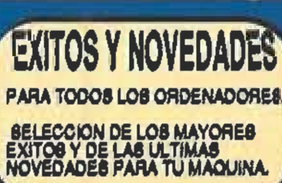









Juego	Precio	Sistemas
ASPAR	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
NAVY MOVES	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
DOBLE DRAGON 1	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
AFTER THE WAR	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
PAK SPORTS	595 PESETAS	SPECTRUM
PAK LO MEJOR DE DINAMIC	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
PAK XAM	595 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
PAK XAM MSX	595 PESETAS	MSX



EXITOS Y NOVEDADES

PARA TODOS LOS ORDENADORES.

SELECCION DE LOS MAYORES EXITOS Y DE LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA TU MAQUINA.



FREDDY HARDEST 2
- CINTA SPECTRUM 875
- CINTA AMSTRAD 875
- CINTA COMMODORE 875
- CINTA MSX 875
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- DISCO MSX 1.950
- ATARI ST e AMIGA 2.500
- PC 2.500



DRO ITALIA 90
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINATA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- AMIGA 2.500
- PC 2.500



BASKETBALL MAGIC JOHNSON
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- PC 2.500



SHINOBI
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI ST 2.500
- AMIGA 2.500



DOBLE DRAGON 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI ST 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500



NINJA WARRIORS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI ST 2.500
- AMIGA 2.500





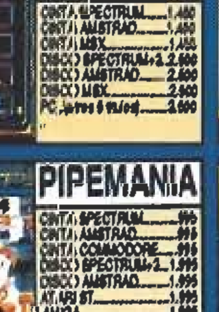

TEST DRIVE 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI ST 2.500
- AMIGA 2.995
- PC ...... [illegible]



COZUMEL
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- DISCO MSX 1.750
- ATARI ST 2.500
- AMIGA 2.500
- PC ...... [illegible]



PAK COLECCION DINAMIC 90
- CINTA SPECTRUM 1.450
- CINTA AMSTRAD 1.450
- CINTA MSX 1.450
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- DISCO MSX 2.500
- PC (pres 5 1/4) 2.500



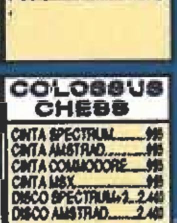
METAL ACTION
- CINTA SPECTRUM 1.450
- CINTA AMSTRAD 1.450
- CINTA COMMODORE 1.450
- CINTA MSX 1.450
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- DISCO MSX 1.950



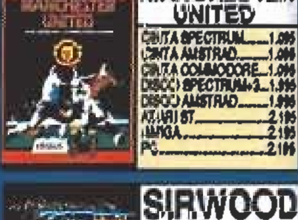
JACK NICKLAUS GOLF
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500



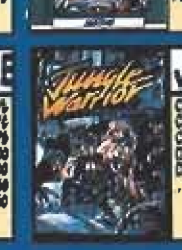
KICK OFF 2
- CINTA SPECTRUM 1.095
- CINTA AMSTRAD 1.095
- CINTA COMMODORE 1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.995
- DISCO AMSTRAD 1.995
- ATARI ST 2.495
- AMIGA 2.495



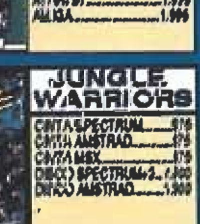
MANCHESTER UNITED
- CINTA SPECTRUM 1.095
- CINTA AMSTRAD 1.095
- CINTA COMMODORE 1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.995
- DISCO AMSTRAD 1.995
- ATARI ST 2.195
- AMIGA 2.195
- PC 2.195


KNIGHT FORCE
- CINTA SPECTRUM 795
- CINTA AMSTRAD 795
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.795
- DISCO AMSTRAD 1.795
- ATARI ST 1.995
- AMIGA 1.995
- PC 1.995



GAZZAS SUPERSOCCER
- CINTA SPECTRUM 795
- CINTA AMSTRAD 795
- CINTA COMMODORE 795
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.795
- DISCO AMSTRAD 1.795
- ATARI ST 1.995
- AMIGA 1.995



PIPEMANIA
- CINTA SPECTRUM 995
- CINTA AMSTRAD 995
- CINTA COMMODORE 995
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.995
- DISCO AMSTRAD 1.995
- ATARI ST 1.995
- AMIGA 1.995
- PC 1.995



DR. DOOMS REVENGE
- CINTA SPECTRUM 995
- CINTA AMSTRAD 995
- CINTA COMMODORE 995
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.795
- DISCO AMSTRAD 1.795
- ATARI ST 1.995
- AMIGA 1.995
- PC 1.995



COLOSSUS CHESS
- CINTA SPECTRUM 995
- CINTA AMSTRAD 995
- CINTA COMMODORE 995
- CINTA MSX 995
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 2.440
- DISCO AMSTRAD 2.440



SUPER WONDER BOY
- CINTA SPECTRUM 975
- CINTA AMSTRAD 975
- CINTA COMMODORE 975
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI ST 1.950
- AMIGA 1.950



SIRWOOD
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- DISCO MSX 1.950
- ATARI ST 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850




IMPOSSAMOLE
- CINTA SPECTRUM 875
- CINTA AMSTRAD 875
- CINTA COMMODORE 875
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250

JUNGLE WARRIORS
- CINTA SPECTRUM 875
- CINTA AMSTRAD 875
- CINTA MSX 875
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900

KLAX
- CINTA SPECTRUM 875
- CINTA AMSTRAD 875
- CINTA COMMODORE 875
- CINTA MSX 875
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250

ERBE ITALIA 90
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

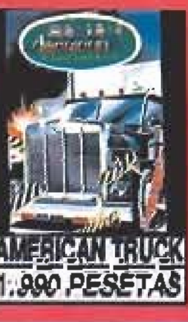
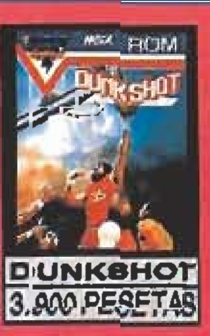
SHADOW WARRIOR
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250

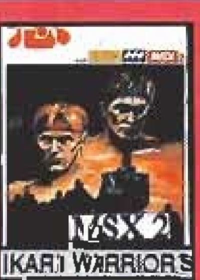
E-MOTION
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

CYBERBALL
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM+3 ...... 1.900
- DISCO AMSTRAD 1.900
- ATARI ST 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250



MSX

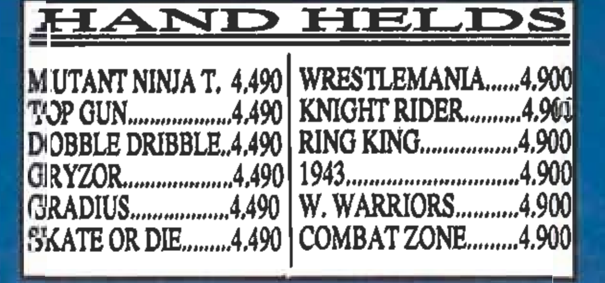



Juego	Precio
GUARDICS	1.990 PESETAS
DEEP FOREST	1.990 PESETAS
AMERICAN TRUCK	1.990 PESETAS
DUNKSHOT	3.900 PESETAS
RASTAN	3.900 PESETAS
FANTASM SOLDIER	3.900 PESETAS
IKARI WARRIORS	3.900 PESETAS
GARIVO KING	3.900 PESETAS
ELEVATOR ACTION	3.900 PESETAS
MAZE OF GALIOUS	4.900 PESETAS



HAND HELDS

MUTANT NINJA T.	4.490	WRESTLEMANIA	4.900
TOP GUN	4.490	KNIGHT RIDER	4.900
DOBBLE DRIBBLE	4.490	RING KING	4.900
GRYZOR	4.490	1943	4.900
GRADIUS	4.490	W. WARRIORS	4.900
SKATE OR DIE	4.490	COMBAT ZONE	4.900







La televisión es adictiva

MADSHOW



Cada turno comenzará probando fortuna en la ruleta loca. Si fallamos pasaremos a un subjuego.



El concurso televisivo en el que el juego está basado no ha desfilado todavía por nuestras pantallas.

■ SILMARILS ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC

Los concursos televisivos se están convirtiendo en una de las más socorridas opciones que encuentran las compañías de software a la hora de hacerse con un nombre conocido que respalde sus nuevos productos. Los motivos son obvios: la enorme difusión de cualquier evento relacionado con la popular «caja tonta» y posiblemente la circunstancia de que la cantidad de dinero a desembolsar sea bastante menos elevada que la solicitada por cualquier astro del deporte o por usar el nombre del último film de éxito.

Lamentablemente, también cuentan, cómo no, con sus propias desventajas, referidas principalmente a la dificultad de reproducir, con detalle, el desarrollo de un concurso televisivo en un ordenador, y, aún más obviamente, al hecho de que la popularidad de uno de estos eventos se halla únicamente restringida al país en que tal programa se emite.

En el caso de «Mad Show» sólo podemos hacer referencia a la segunda de estas dos cuestiones, ya que el concurso en que el juego está basado resulta desconocido para todos nosotros y no cabe hacer valoraciones sobre si el juego reproduce o no fielmente el desarrollo de su homónimo televisivo.

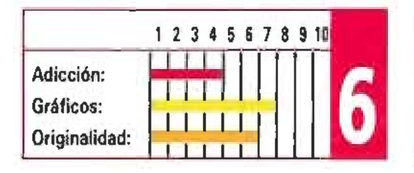
En cualquier caso, su desarrollo, lleno de hilaridad y absolutamente disparatado, es bastante sencillo y su mecánica consiste, en la repetición de una serie de procesos dentro del turno de cada uno de los jugadores que participan en el concurso. Tras una divertida secuencia de presentación, y tras hacer selección de algunas opciones previas, pasaremos al propio concurso.

Cada vez que nos enfrentemos a un nuevo turno, tendremos que comenzar por pasar por una insulsa pero decisiva prueba: la ruleta loca. Primero se nos pedirá que elijamos uno de entre seis «monigotes» distintos que aparecen en pantalla, para a continuación elegir entre uno de los cuatro subjuegos existentes.

Una vez hecho esto, Miguelito, el conductor del programa, hará girar la ruleta loca. Cuando ésta pare, de su interior saldrá uno de los seis monigotes que vimos al principio, pudiendo, llegado este momento, suceder diferentes cosas. Si nuestra elección ha sido acertada, es decir, si seleccionamos el mismo personaje que ha aparecido, se nos concederán cinco puntos, y el turno pasará al siguiente jugador. Si por el contrario esto no ocurre así, seremos teletransportados al subjuego que hubiésemos elegido, para, una vez en él, tratar no sólo de ganar nuestros respectivos cinco puntos sino también cuidar de no ser eliminados, ya que en este caso quedaríamos apeados del desarrollo del concurso.

En general los cuatro subjuegos, aunque mantienen una línea bastante disparatada, son bastante sencillos de resolver y no demasiado adictivos, lo cual, unido a algunas de las cosas ya dichas acerca de «Mad Show», nos lleva a concluir que el juego se ha quedado en una idea meramente graciosa, que causa sorpresa en las primeras partidas, pero que a la larga no consigue mantener, ni tan siquiera ligeramente, nuestro interés. ■

J.E.B.



El trono del faraón

DAY OF THE PHARAOH

■ RAINBOW ARTS ■ V. Comentada: PC

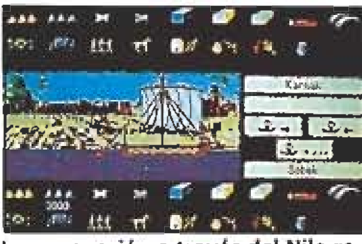
■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

Para los amantes del antiguo Egipto, para los que siempre hemos suspirado con las películas de faraones, he aquí un estupendo programa que nos sumerge en tiempos remotos de gloria y grandeza.

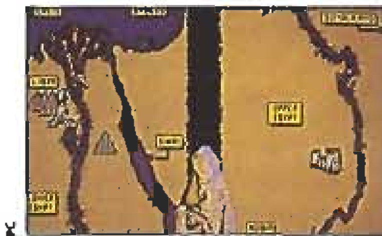


Nuestro objetivo es conseguir fama y riquezas para demostrar a los dioses que merecemos el trono del faraón.

La historia se sitúa unos dos mil años antes de Cristo, a orillas del majestuoso río Nilo. El faraón reinante acaba de morir y este momento es aprovechado por el intrigante dios Seth (Señor del mal), para convencer a los señores más poderosos del imperio de que exterminen a los herederos del faraón, lo que les hará controlar todo el poder. Por fortuna, Amon-Ra, dios del sol, se compadece de uno de los pequeños y hace que unos campesinos lo recojan de las mismísimas aguas del río sagrado. Nosotros somos este muchacho y todo comienza cuando Osiris, dios de la vida eterna y enemigo de Seth nos entrega una nave y una cantidad de monedas de plata. Con estos instrumentos hemos de intentar conseguir fama y riquezas, de forma que podamos demostrar a todos los dioses que merecemos, sin ninguna duda, el trono de Faraón.



La navegación a través del Nilo resulta muy peligrosa.



La ambientación musical lograda en la Pc sorprende por su calidad.



El sistema de compra venta nos permitirá enriquecernos en poco tiempo si tenemos vista comercial.



Los sucesivos matrimonios nos permitirán aumentar nuestra posición.

Mi vida como un egipcio

Comenzamos desde una pantalla de menú principal en la que tendremos acceso a cada una de las acciones económicas y sociales encaminadas a elevar nuestro rango social.

Desde aquí podemos estudiar un mapa de toda la zona del Bajo y Alto Nilo, sobre el cual se encuentran indicados los enclaves estratégicos para nuestras transacciones. Así, visitaremos las míticas ciudades de Tebas, Karnak, Abu Simbel, Luxor,etc. A la llegada a cada una de estas urbes nos encontraremos con que allí se necesitan unos determinados artículos y ofertados otros. Nuestra primera estrategia consistirá en estar atentos a comprar géneros que luego podamos vender en los sitios donde son más solicitados. En ciudades donde haya habido algún reciente cataclismo nos pedirán materiales de construcción; en las que hayan sufrido el azote de alguna plaga, nos quitarán de las manos los alimentos.

La navegación por el Nilo reviste algunos peligros por las rocas y materiales que arrastra la corriente que pueden romper el casco de nuestra nave, así como por los piratas fenicios que se empeñarán en despojarnos de toda nuestra mercancía. Habrá pues que defenderse y utilizar los remos a modo de arma contundente para no dejarlos subir a bordo.

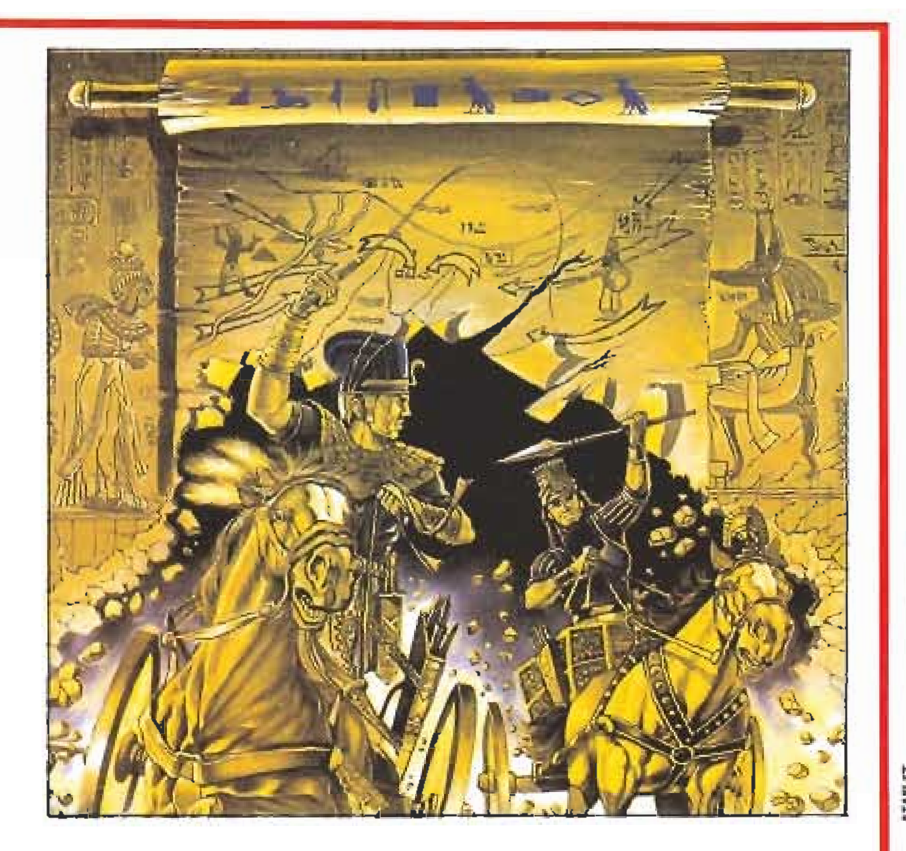
Como es bien sabido, el pueblo egipcio destacó por el culto a gran número de divinidades. Tendremos pues que cultivar nuestro espíritu llevando ofrendas al templo y dedicándolas a



La trama argumental es tan rica que permite ejecutar miles de acciones prolongando la vida del programa.

ATARI ST

Variada, original y adictiva son algunos de los calificativos que se merece esta versión St aporta una ligera mejora a nivel gráfico. El sonido ambienta perfectamente el desarrollo del juego, si bien es reprochable el hecho de que las melodías duren apenas unos breves momentos.



la divinidad de turno para que guíe nuestros pasos.

Desde el principio contamos además con tres carros de guerra que serán fundamentales a la hora de defender las fronteras egipcias, continuamente invadidas por feroces pueblos guerreros como los Ixxos, Los Beduinos del Desierto o las tribus Nubias. La victoria en estas escaramuzas nos dará gran prestigio social amén del botín que podemos conseguir de los derrotados. Sólo está permitido por la ley poseer un máximo de tres carros, por lo que acometeremos la construcción de uno nuevo cuando perdamos alguno en la batalla. Necesitaremos para ello una cierta cantidad de materiales que habremos obtenido de nuestro comercio y de los botines de guerra.

Como un signo más de nuestro rango optaremos a la formación de un harén tan numeroso como nos permita nuestro almacén de propiedades, ya que, en cada boda, el padre de nuestra futura esposa nos exigirá una dote acorde con su posición social. Cada mujer será adecuada para algo. Así, casarnos con una mujer de un rango social superior al nuestro nos dará acceso a contratar los servicios de un consejero económico que nos marcará el camino más directo y provechoso en cada transacción comercial.

Para no dejar de lado ningún detalle, en algún momento podremos incluso jugarnos el contenido de alguna de nuestras naves en una apasionante carrera de camellos que nos permitirá multiplicar nuestras riquezas de forma rápida, o que dará al traste con nuestros sueños de gloria.

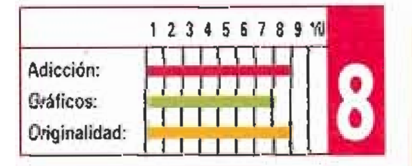
Cuando hayamos alcanzado la clase social más alta, acompañaremos al gobernador a la mesa e incluso podremos ocupar su puesto. A nuestro nombre se añadirá el título de maestro y se nos permitirá plasmar nuestra grandeza acometiendo la construcción de templos, para honrar la protección que nos han brindado los dioses.

Por último, nos desplazaremos a la corte del faraón. En ella tendremos que luchar contra las conspiraciones de los gobernantes ilegítimos y conseguir el rango de príncipe que nos permitirá acometer la realización de nuestro último gran proyecto: la construcción de nuestra Pirámide. Si lo conseguimos, seremos nombrado Faraón, reencarnación en la tierra del hijo del dios Amon-Ra.

Nuestra opinión

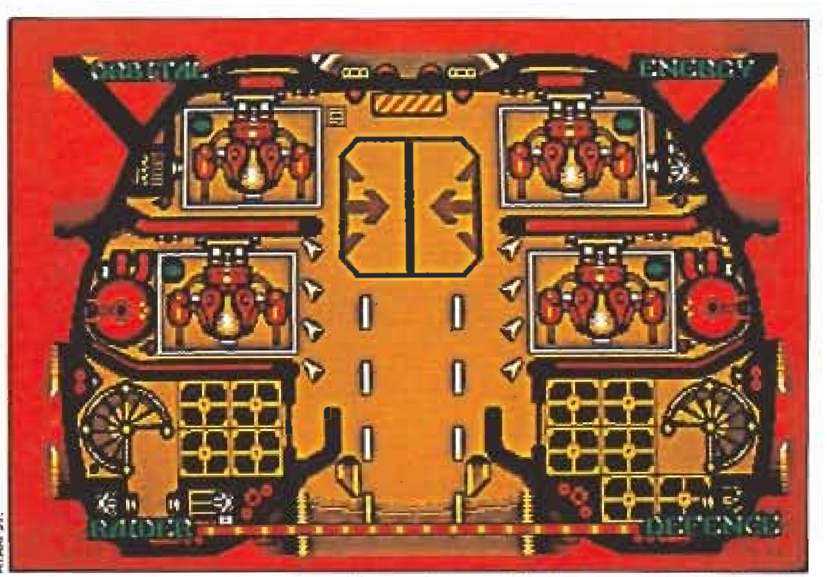
De una forma más que convincente el programa nos traslada a la tierra de los faraones. Aparte de los estupendos gráficos, la trama interactiva es tan rica que nos permite ejecutar infinidad de acciones diferentes haciendo muy difícil que el juego deje de ser interesante. Muy a tener en cuenta algún detalle simpático como la ambientación musical más que lograda, partiendo de la precariedad del hardware del PC para este apartado. Un buen programa en definitiva. ■

D.G.M.



¡Vete al infierno!

HELLRAIDER



ATARI ST.

La terrible dificultad de control de nuestros navíos hace que la adicción disminuya considerablemente.

■ ***ARC***

■ ***V. Comentada: ATARI ST***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC***

Imagínate el lugar más desagradable de la galaxia. Un enorme planeta con toda su superficie surcada por enormes volcanes. Imagínate que hay una complicada tarea que realizar en él. Suponte, por un momento, que eres el único piloto disponible en este instante y disponte a ir al Infierno.

De nuevo otro arcade promete llenar nuestras pantallas con cientos y cientos de peligrosas naves enemigas. Ahora la aventura transcurre en el peor sitio de toda la galaxia, un inmundo planeta llamado "Infierno" y desde luego el aspecto exterior de la superficie, en la que existen todo tipo de volcanes y cráteres, parece exactamente eso: un infierno.

Resulta que sobre este magnífico lugar y debido a las altas presiones que reinan en su interior, se encuentran una enorme cantidad de diamantes repartidos por toda la superficie planetaria. Tu principal misión es recoger estos diamantes, llenar con ellos la bodega de tu nave y así poder pasar al siguiente nivel.

Un objetivo que, en principio, parece sencillo, claro que todavía no hemos llegado a lo mejor. Este planeta que posee tal cantidad de riquezas ahora pertenece al Imperio y, por supuesto, tú no estás al servicio del Emperador, sino de la Reina Xeldeth I, monarca de un puñado de planetas casi inhabitados en el extremo más lejano de la galaxia. Tendrás que vértelas, por tanto, con las bases imperiales que defienden «Hell», además de evitar todas las erupciones volcánicas que pueden destruir tu astronave en pocos segundos.

Para realizar tu tarea cuentas con una nave de carga llamada «HMS Raider». Ésta posee en su bodega cuatro pequeños navíos de combate llamados Orbitales. La misión de cada uno de ellos es proteger al Raider mientras llena sus bodegas de piedras preciosas.

En el programa se nos permite manejar, bien el Raider exclusivamente, sin orbitales que le defiendan; o un sólo orbital, mientras que la nave de carga la comandará el ordenador y, por último, si lo preferimos, manejar las dos cosas, para lo cual, a no ser que seamos especialmente hábiles, necesitaremos la colaboración de algún amigo.

«Hellraider» es un programa muy bien presentado, el manual es muy completo y en él incluso viene un pequeño relato que nos introduce en el ambiente del juego. No es un programa en el que se nos abrume con una innumerable cantidad de opciones y, por consiguiente, de teclas. Parece sencillo y bien realizado. Mientras esperamos la total carga nos podremos deleitar con una estupenda música en la que te recomendamos te fijes con detalle pues, aunque sólo sea como curiosidad, merece la pena escucharla. La posibilidad de participar dos jugadores a la vez parece realmente atractiva así como poder elegir entre el control de cualquiera de las dos naves protagonistas.

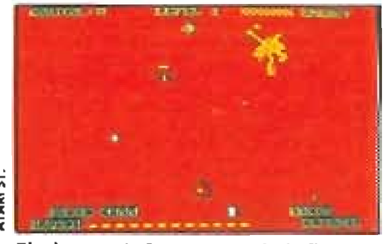
Sin embargo, y a pesar de todas estas ventajas, este programa falla en un tema muy importante: la adicción. «Hellraider» no resulta adictivo por varias razones, la primera de ellas es la terrible dificultad de control del orbital, —la inercia hará que la mayoría de las veces te estrelles contra cualquier volcán de la superficie sin apenas haber podido dirigir unos segundos tu astronave—, y la segunda la poca variedad que ofrece el juego en sí; el escenario resulta demasiado monótono y la aparición de los enemigos es excesivamente lenta. En realidad, pasarás la mayor parte del tiempo viendo pasar las naves imperiales a tu lado mientras intentas controlar el orbital o el Raider.

En resumen, un juego poco adictivo e interesante aunque su aspecto gráfico sea atractivo. Tarjeta amarilla para los programadores de este «Hellraider». ■

J.G.V.

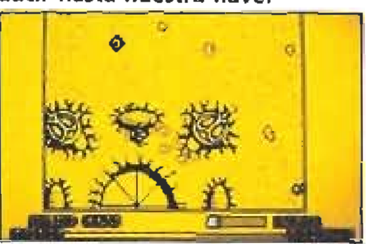
AMIGA

Todo lo que hemos comentado para Atari sirve para Amiga. Es uno de los programas en los que no existe absolutamente ninguna diferencia entre sus versiones. Incluso la música de presentación es la misma. Por supuesto, los defectos de la versión comentada también se mantienen en esta de Amiga.



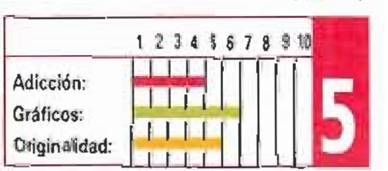
ATARI ST.

El planeta Inferno guarda infinidad de diamantes que deberemos conducir hasta nuestra nave.



AMIGA

«Hellraider» es una nueva edición, sin prácticamente ninguna innovación, de los clásicos arcades espaciales.





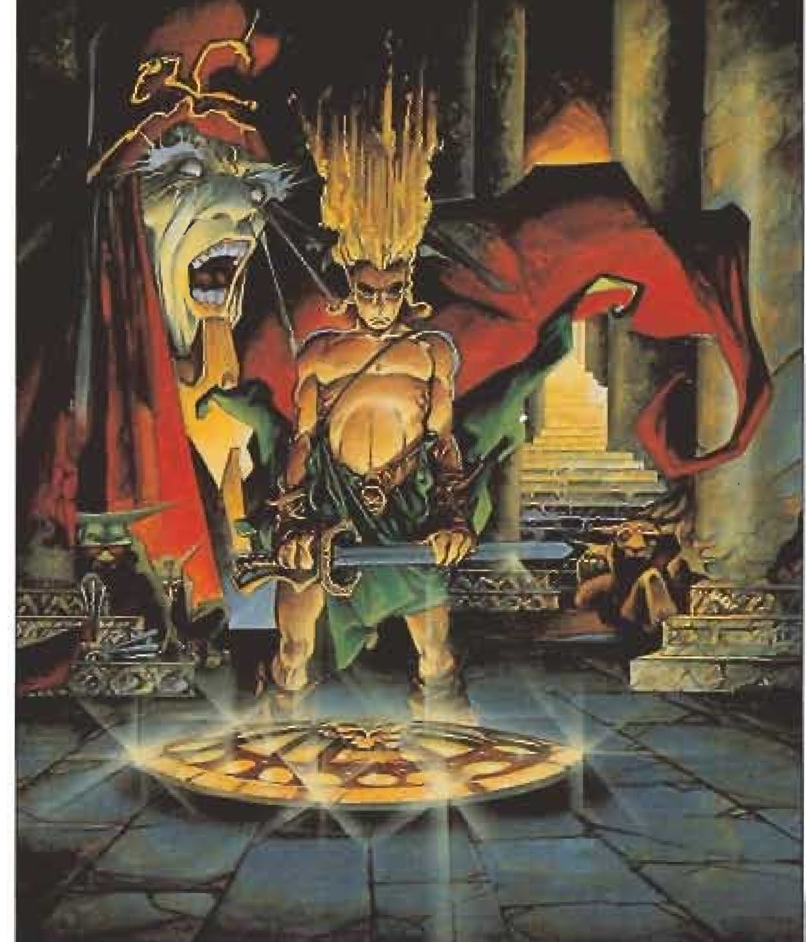
Diversión sin complicaciones

SIRWOOD

- *OPERA SOFT*
- *V. Comentada: AMSTRAD*
- *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, PCW, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC*

Después de haber estado embarcada durante bastantes meses en proyectos bastante complejos, Opera Soft vuelve a la carga con un título que, a primera vista, se nos antoja notablemente más sencillo en su concepción, no sólo por su desarrollo, sino también por su propio argumento y en general por todos sus detalles secundarios: no es un fichaje («Mot», «Angel Nieto»), no tiene obligatoriamente que superar técnicamente a otros títulos de su mismo estilo («Mundial de Fútbol»), ni ha sido realizado con los condicionamientos de tiempo que acuciaron a sus antecesores.







El terrible Amargol custidiando el preciado escudo nos espera al final de la aventura.

En realidad, la idea original de «Sirwood» partió de un reto a nivel de programación, la realización de un «scroll» cuádruple en un ordenador controlado por un Z80, y sólo más tarde se encajó esta concepción original dentro de un argumento, que ha terminado por dar forma a un completo juego en el que el arcade va dando paso a la video-aventura y en el que vamos a tener oportunidad de disfrutar de tres fases distintas entre sí, y en el que incluso, de la misma forma que ocurriera con «Mot», se nos obsequiará la vista con una primera fase «demo» no jugable en la que se nos pondrá en antecedentes acerca de la historia en torno a la cual gira el juego.



Los cuatro scrolles presentes simultáneamente en pantalla son una innovación técnica importante.



En la segunda fase deberemos recoger una serie de papiros que nos dan la clave para acceder a la última fase.

En busca del Escudo Dorado

Ésta nos habla de la ciudad de Nargoot, una pequeña aldea campesina, próspera, pese a todo, gracias a la posesión de un mágico elemento, el Escudo Dorado, cuya legendaria influencia alejaba por siempre la presencia del mal... decimos alejaba porque, muy a pesar de los habitantes de Nargoot, el escudo ha sido robado por el oscuro mago Amargol, quien gracias a sus grandes conocimientos ha sido capaz de descifrar la enigmática leyenda que figuraba grabada en el escudo: «Quinto día, del quinto mes, de la quinta era».

Éste, en principio, indescifrable galimatías no hace referencia a otra cosa que a la fecha fijada para que los poderes del maestro Tarok, uno de los magos más admirados de todos los tiempos, pasen a la persona que posea el escudo en ese momento.

Así las cosas, si el escudo no es recuperado con prontitud (faltan exactamente cuatro días para la fecha señalada) no sólo la desgracia habrá caído para siempre sobre los habitantes de Nargoot, sino que se habrá culminado una fatalidad aún mayor: la concentración de un poder mágico inmenso en las manos de un hechicero del lado oscuro, como es Amargol.

No hace falta decir que en este tipo de cuestiones siempre suele aparecer un aventurado héroe que osa desafiar a las fuerzas del mal para restablecer de nuevo la paz. «Sirwood» no es una excepción, y en este caso Arn, un modesto pero valeroso pastor, es el personaje al que váis a tener que acompañar en la búsqueda del escudo, que va a comenzar en los bosques que rodean a la mansión de Amargol.

En este escenario, que sirve íntegramente como fondo a la primera fase del juego, vamos a encontrarnos con un arcade de «scroll» horizontal (si el famoso de los cuatro planos). Nuestro objetivo es, por supuesto, llegar hasta el final del mapeado, donde podremos recoger una espada de vital importancia para el resto del juego y que sólo nos será facilitada si previamente hemos realizado un paso ineludible consistente en recolectar seis vasijas. Éstas, al igual que pociones de energía y nuevas armas, aparecen en pantalla al eliminar ciertos enemigos, lo que hace que en general nuestro cometido en esta fase sea avanzar ininterrumpidamente eliminando todo enemigo que aparezca en pantalla, sin dejar de recoger las seis vasijas para poder así conseguir la espada.

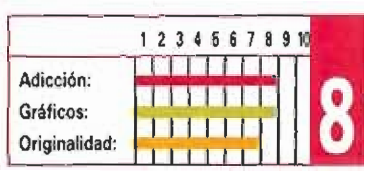
Si lo hacemos afrontaremos la segunda fase, que además de exigir de nosotros algo más de habilidad, pues en determinados lugares nuestra precisión en el salto será fundamental, aporta cierto componente de video-aventura, ya que tendremos que recoger una serie de papiros que nos facilitarán la combinación para abrir la puerta hacia la tercera fase. Unas tétricas cuevas con estructura laberíntica serán el escenario de nuestra aventura, y poblándolas encontraremos todo tipo de pilogrosos enemigos, entre ellos una especie de gigantescos escorpiones realmente difíciles de eliminar.

Por último, y tras cruzar la puerta que conduce al castillo del malvado Amargol, tendremos oportunidad de encarar la tercera fase del juego, que es quizás la que se halla más claramente enmarcada dentro del campo de la video-aventura. En su transcurso deberemos recoger una serie de objetos que, además sólo nos resultarán de utilidad si acertamos a adivinar cuál es el orden y el momento preciso en que debemos recolectarlos. Como ya supondréis, al final de esta fase nos esperará el propio Amargol custodiando su valioso escudo, y sólo si conseguimos derrotarle obtendremos como recompensa no sólo el Escudo Dorado sino también lo que ello conlleva, adquirir los enormes poderes mágicos legados por Tarok.

Como veis el argumento del juego está realmente bien pensado y ha sido trasladado perfectamente a nuestros ordenadores, logrando un desarrollo que a lo largo de las tres fases no sólo resulta variado, sino también tremendamente adictivo. El nivel de dificultad se halla bastante más ajustado de lo que suele ser habitual en los juegos de Opera, y al menos la primera fase puede ser superada con un poco de habilidad después de unas cuantas partidas.

Técnicamente el juego ha sido también muy cuidado, y aparte de la ya mencionada rutina de «scroll», que realmente dota al programa de una gran vistosidad, no podemos dejar de destacar su elevada calidad gráfica y su rapidez, lo que hace que aunque evidentemente «Sirwood» no vaya a alcanzar el índice de popularidad inherente a juegos como «Mot» o «Angel Nieto Pole 500», si merezca un lugar destacado en la ya pequeña gran historia de los juegos de Opera. Absolutamente recomendable en definitiva. ■

J.E.B.





MUNDIAL DE FUTBOL
ITALIA'90
Licensed by OLIVETTI official suppher
ITALIA 90
(P) 1990 VIRGIN MASTERTRONIC
(C) DRO SOFT 1990
Games
VERSIONES DISPONIBLES:
SPECT., AMST, MSX,
C-64 CASSETTE.
IBM PC (CGA/EGA)
SPECT., AMST., DISCO.
AMIGA
JUEGO OFICIAL
NO ACEPTES IMITACIONES
DRO SOFT
Edita y distribuye DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7 28028 Madrid



El espíritu del lobo

NINJA SPIRIT

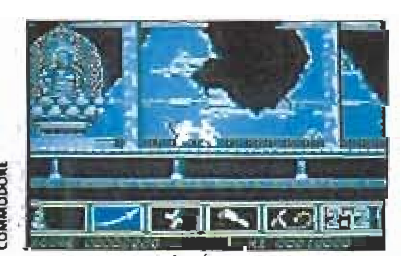
■ ACTIVISION ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA

Activision, por si no teníamos bastante con todas las conversiones que últimamente están invadiendo nuestros ordenadores, ha adquirido los derechos de una nueva máquina arcade. «Ninja Spirit», como tantos otros juegos de kárate, nos traslada al pasado feudal japonés, esta vez convertidos en un temible guerrero Ninja.

¿Estaría el antiguo Japón tan invadido de seres malvados y peligrosos luchadores como intentan hacernos creer los programadores de software de entretenimiento? Nunca lo sabremos, pero de lo que sí estamos completamente seguros es de que éste es un tema del que se está abusando demasiado. De todos modos a nuestras manos, y muy pronto a las tuyas, ha llegado esta nueva conversión y vamos a hablarte de ella.

Tu país ha sido invadido por las fuerzas del Mal. Tú, el espíritu del Lobo Blanco, tienes que tomar medidas para defender a tu pueblo y así has decidido convertirte en un guerrero Ninja para luchar contra Warlock. Tu nombre será a partir de ahora: Tsukikage.


COMMODORE

La versión para Commodore 64 es más rápida lo que implica mayor adicción.

COMMODORE

Pocas veces podemos decir que el hermano pequeño supere al mayor. Pero en este programa es lo que ocurre. Un programa, mucho más rápido, mucho más adictivo y con un mejor sonido en esta versión Commodore. Si tienes las dos máquinas no lo dudes; decídete por la versión para el 64. Lástima que sea multicarga.

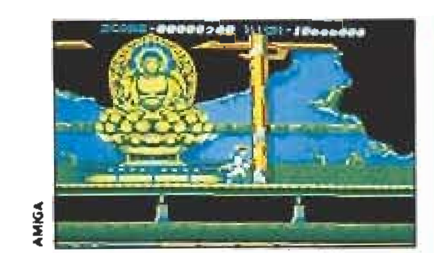
Y comienza tu misión. Tienes solamente cuatro tipos de armas con las que puedes defenderte de los peligrosos luchadores Samurai, Ninjas asesinos, Hechiceros Místicos o lobos salvajes que el poderoso Señor del Mal pondrá en tu camino para impedir que te acerques a él. La primera es una enorme espada que te será solamente útil en peleas a corta distancia, la segunda será el conocido suriken, la estrella de puntas afiladas, que podrás lanzar contra los enemigos para abrirte paso. La tercera es un hacha que también puedes arrojar y la última consiste en una cadena en cuyo extremo hay enganchada una bola de acero cubierta de afilados pinchos, éste último arma te será sólo de utilidad en medias distancias.

Hay un cierto tipo de enemigos que al eliminarlos dejan caer una especie de bolas de color verde. Éstas tienen poderes mágicos y si las recoges aumentarán el poder de tus defensas o te proporcionarán mortíferas armas como la terrible "cuerda de fuego", una especie de lanzallamas.

El juego consiste en un paisaje que desfila ante ti de izquierda a derecha con un scroll bastante suave y en el que van apareciendo, poco a poco, los cientos de enemigos que intentarán impedirte el paso. Algunos se materializarán de la nada subidos en los árboles que hay en tu camino y desde arriba te lanzarán sus peligrosas bolas de fuego. Otros aparecen debajo del suelo, y estos son los más peligrosos ya que es imposible eliminarlos y te dispararán a la primera oportunidad, haciéndote perder una de las tres vidas de las que dispones.

El escenario cambia en cada uno de los niveles, y, así ,tendrás que atravesar pantanos, cavernas, puentes colgantes sobre insondables abismos y un sinfín de paisajes diferentes, ninguno de ellos fácil de recorrer y todos completamente invadidos por las hordas del temible Warlock.

El aspecto técnico de este nuevo programa no resulta demasiado atractivo. En primer lugar los gráficos, muy pequeños y con un movimiento no demasiado logrado, recuerdan mucho a otro tipo de programas recientes y con temáticas muy parecidas. En segundo lugar tampoco el sonido es demasiado bueno y se limita a una melodía que suena constantemente durante la partida; nada de efectos especiales para poder oir nuestros golpes o los del adversario. Y en tercer lugar el tema del guerrero japonés luchando contra el invasor tampoco es nada original.


AMIGA

Cuentas con cuatro tipos diferentes de armas para enfrentarte a tus enemigos.


AMIGA

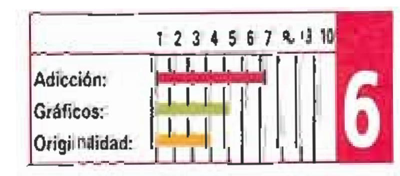
Tanto los gráficos como el movimiento recuerdan a los desarrollados en «Tiger Road».

En lo referente a la adicción podemos decir que mientras que hay zonas muy sencillas de atravesar, en otras resulta prácticamente imposible sobrevivir. Tan rápida resulta nuestra muerte que, a veces, no tenemos tiempo ni siquiera de ver qué la ha producido. Todo esto causa una confusión que no ayuda en nada a elevar la calidad de este programa.

Todo esto hace de «Ninja Spirit» un juego que no llama la atención. Un programa mediocre que rápidamente pasará, sin pena ni gloria, por el universo del software actual. Es una lástima porque sabemos que Activision puede hacerlo mucho mejor y conversiones como la que estamos comentando no hacen ningún favor a la fama de calidad y buen hacer que esta compañía posee.

En resumen, si eres un fanático de los juegos de carácter oriental y te encanta pasarte las horas delante de tu ordenador luchando contra infinidad de enemigos y no te importan demasiado la calidad de los gráficos o del sonido, «Ninja Spirit» no te disgustará, si no te dejará indiferente. ■

J.G.V.



Los secretos del imperio maya

COZUMEL

■ A.D. ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC

Año 1920. Doc Monro, famoso arqueólogo y aventurero, ha aprovisionado su barco en la isla de Cuba con todo lo necesario para emprender su proyectada exploración de la península del Yucatán, cuna del antiguo imperio maya. A escasas millas de la costa, cerca de una pequeña isla llamada Cozumel, una fuerte tormenta hace naufragar la embarcación reduciéndola a un puñado de maderos. Doc sale milagrosamente ileso del naufragio, pero se encuentra solo y desarmado en un mar infestado de tiburones.


AMSTRAD


AMSTRAD

Su argumento y desarrollo contienen una originalidad sin límites.

AMSTRAD

Gracias a que el DAAD permite un aprovechamiento total de las capacidades de cada máquina, la versión Amstrad conserva todo el espíritu de la versión Amiga con las lógicas diferencias derivadas de la menor capacidad gráfica y de memoria. Los gráficos se realizan mediante líneas y tramas y los textos resultan bastante más esquemáticos, pero sigue siendo un producto de excelente calidad. Solamente señalar que existen pequeñas diferencias a la hora de resolver la segunda parte que serán explicadas en su día.

Así comienza la historia que Aventuras AD nos propone en «Cozumel», primera parte de una proyectada trilogía denominada «Leyendas de Ci-U-Than» en la que se narran las andanzas de un explorador europeo en busca de los secretos del imperio maya. En esta primera parte de la trilogía nuestro explorador alcanza las costas de una pequeña isla junto a la costa oriental del Yucatán. Ha perdido todo su equipo e incluso su ropa en el naufragio, y deberá conocer el nuevo entorno que le rodea para recorrer la isla y conseguir un barco que le traslade al continente.

Para ello Doc Monro inicia sus aventuras en el pequeño pueblo costero de San Marcos, cuyos sencillos y rutinarios habitantes le facilitarán (si sabe tratarlos adecuadamente) la ayuda necesaria para penetrar en la selva siguiendo los tortuosos caminos que conducen al templo sagrado de la Diosa del Amor. En las oscuras cámaras de esta pirámide maya Doc deberá mantenerse fuerte ante el hechizo de la Diosa y conseguir algo que le será muy útil en El Cedral, un pueblecito pesquero en el extremo sur de la isla donde, tal vez, encuentre un barco que le ayude a escapar.

Análisis técnico

Creada con el DAAD, el mismo *parser* utilizado para la ela-



Se han incluido un enorme número de personajes secundarios dotados de inteligencia.



La calidad gráfica contribuye a ambientar perfectamente esta interesante aventura.

boración de «La aventura original» y «Jabato», la nueva aventura posee un formato que resultará familiar a los conocedores de dichos títulos. Sin embargo, se han introducido una serie de mejoras en el *parser* que se traducen en un notable aumento de la calidad del nuevo producto. Las mejoras que entran más directamente por la vista son la inclusión, sobre el gráfico de la localidad actual, de un breve texto que la describe y dos indicadores numéricos que señalan la puntuación alcanzada y el número de órdenes introducidas. Además, intentando crear la atmósfera de un viejo álbum de fotos, los gráficos se encuentran enmarcados por los vértices y (solamente en las versiones de 16 bits) han sido elaborados haciendo uso de una paleta de grises y ocres que imitan a la perfección la tonalidad de los antiguos daguerrotipos. En los 16 bits también aparece la representación gráfica de todos los objetos de nuestro inventario a la derecha del gráfico principal.

Como ya es norma en las aventuras de este sello, el juego se ha dividido en dos fases que se cargan por separado. Pero se ha incluido una interesante modificación: no se solicita ninguna clave de acceso para jugar en la segunda fase. El jugador puede acceder a dicha fase por el mero hecho de seguir avanzando desde la última localidad de la primera parte, pudiendo por tanto explorar los escenarios de la segunda aunque no haya resuelto todos los enigmas iniciales. Pero desde aquí podemos adelantaros que solamente podréis finalizar con éxito el juego si al abandonar la primera fase habéis conseguido 50 puntos. El marcador de puntuación puede a veces decrementarse, lo que proporciona una importante pista sobre qué acciones son las correctas.

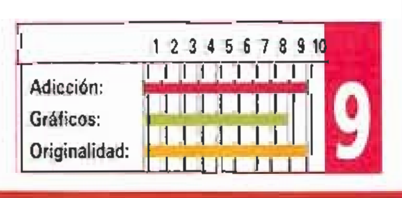
Pero es a un nivel más profundo donde el jugador aprecia la gran calidad de esta aventura. Se ha incluido un enorme número de personajes secundarios con verdadera inteligencia y capacidad de decisión, los cuales actuarán en función del trato que reciban del jugador tal como lo harían en la vida real. Y los textos y diálogos resultan hermosos y sugerentes, pero también a veces inquietantes y dramáticos. En momentos determinados los acontecimientos se precipitan como en una película de la cual eres el protagonista principal, y puedes llegar incluso a sentir cariño, odio o antipatía por algunos de los actores de este grandioso drama.

Nuestra opinión

Sin duda alguna nos encontramos ante la mejor aventura española creada hasta la fecha. Su argumento y desarrollo están dotados de una originalidad sin límites, y a la vez se ha creado una perfecta ambientación que puede llegar a envolver y absorber al jugador. Se trata tal vez de un producto más exigente, pues se ha renunciado a los reclamos externos de otras aventuras para crear un producto que, bastante más difícil de completar que títulos anteriores, solamente los aventureros iniciados podrán disfrutar en profundidad.

Solamente nos queda pedir a Aventuras AD que explote a fondo las posibilidades del Amiga para evitar realizar una mera copia de la versión Atari y que resuelva los bugs relacionados con la grabación de posiciones en disco. Por lo demás solamente podemos felicitarnos de que haya una compañía capaz de producir aventuras de semejante calidad y esperar al siguiente título de la trilogía. ■

P.J.R.



CONSEJOS y TRUCOS

■ *Comienzas la aventura solo, desnudo y desarmado. Busca algo para vestirte antes de seguir explorando y concentra todos tus esfuerzos iniciales en conseguir dinero (tal vez el mismo mar que te ha hecho naufragar pueda venir en tu ayuda).*

■ *El trato y el diálogo con los personajes secundarios es fundamental para avanzar en tus pesquisas. El cura, el maestro, el tabernero, la joven y tímida prostituta, etc. pueden convertirse en fieles aliados si aciertas a comprender sus deseos y necesidades. Examínalo todo y no pierdas la oportunidad de ganarte nuevos amigos.*

■ *Todos los objetos de la aventura tienen por lo menos una utilidad (ninguno está puesto para despistar e incluso alguno debe ser usado varias veces. En algunos casos deberás dar objetos a otros personajes para ganarte su confianza. La chica de la taberna es el personaje fundamental del juego, necesitarás mucho tacto y habilidad para hacer caer la barrera de su desconfianza.*

■ *Una vez hayas conseguido dinero debes gastarlo con mucha precaución. Necesitarás comprar varios objetos en el mercado para avanzar en tu investigación, y la compra de un solo objeto inadecuado puede dejarte sin el capital necesario para adquirir elementos fundamentales. Podemos adelantaros que, una vez comprados todos los objetos necesarios, os quedarán menos de 10 pesos de los 88 que podéis encontrar en...*



Una aventura muy musical

JUMPING JACK SON

■ *INFOGRAMES* ■ *V. Comentada: ATARI ST*
■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*

De la mano de la popular compañía francesa Infogrames nos llega «Jumping Jack Son», un juego repleto del más puro ritmo de Rock'n'roll, a lo Elvis Presley, y con un montón de música para que no nos aburramos en nuestra aventura.

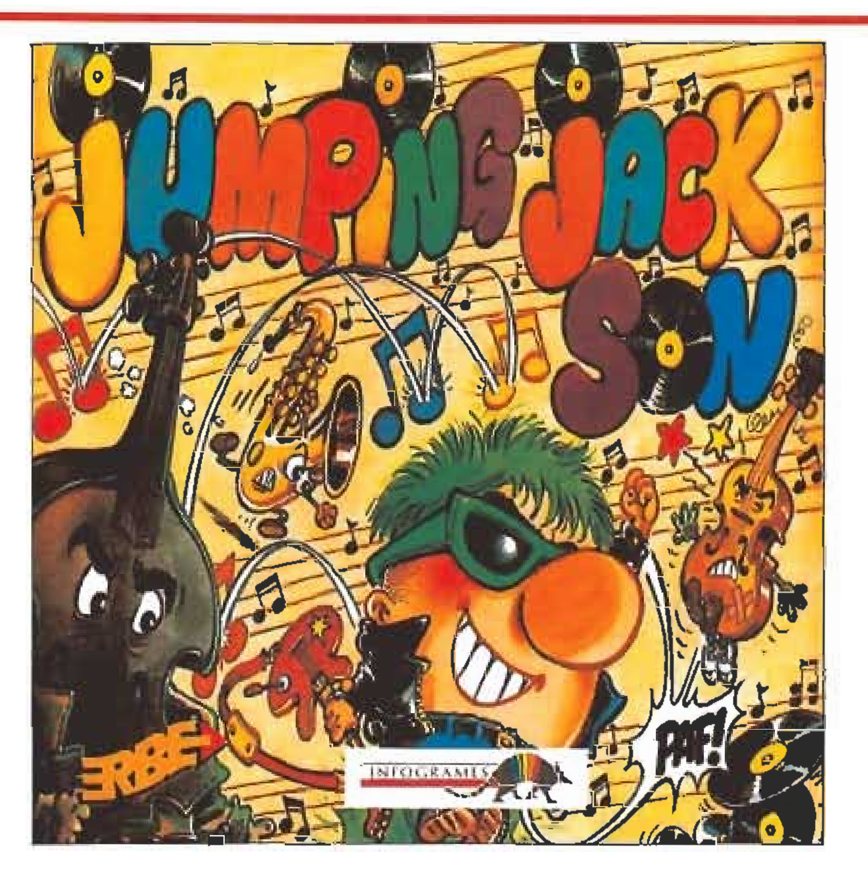
Lo que parecía que nunca ocurri.ía, ha sucedido... el Rock ya no suena en guna emisora de radio ni televisión y su lugar lo ocupa ahora la malvada Música Clásica (malvada porque ha sido ella quien ha montado todo el lío, no es que la tengamos manía). Para intentar remediar la catástrofe, se ha logrado localizar (tras largas gestiones y cuantiosas facturas de teléfono) al hijo del legendario Jumping Jack (el de la canción de los Rolling Stones) a quien se le ha encomendado la difícil misión de devolver al mundo de la música la oportunidad de seguir disfrutando del Rock. Para poder realizar nuestros deseos, sólo existe un camino: hay que encontrar el único disco, que aún queda vivo, de los diez en los que el mítico Elvis Presley grabó su primera canción, la única que conserva aún el espíritu del Rock'n'Roll en su más pura esencia... Así que prepara el equipaje, que nos vamos de viaje.

El juego

Lo primero que nos encontramos es el clásico papeleo de opciones, que en este caso consiste en el nivel de dificultad «A» para empezar, «B» para valientes del joystick, número de jugadores (o jugadoras, claro), una demostración y el ¡TOP 100!. Una relativa novedad es la inclusión de la posibilidad de saltarse los primeros niveles si introducimos un password (es decir, una contraseña) que se nos suministra cada vez que logramos superar cuatro niveles y resolvemos la fase Challenge correspondiente... pero eso es otra historia.

Una vez llevadas a cabo estas formalidades, comenzamos a jugar. Nuestra tarea consiste en viajar a través de 16 habitaciones y recoger todos los discos (de música Rock, claro) que se encuentran en cada una de ellas. La perspectiva del juego es una vista desde lo alto del escenario. Algunos de los cuadros que forman el suelo de las habitaciones son de un color especial, mientras que el resto es de una tonalidad uniforme. En algunos de estos cuadros están también situados unos tocadiscos de distintos colores. Para que los discos de colores, correspondientes a los de los tocadiscos, aparezcan y podamos recogerlos, debemos «pintar» un determinado número de cuadros del mismo color. Cada vez que saltamos para movernos, nuestro pelo cambia de color, permitiéndonos cambiar el ídem del cuadro sobre el que nos encontramos. Cuando hayamos coloreado el número de cuadros correcto, aparecerá cerca de nosotros un disco. Deberemos entonces recogerlo y llevarlo al tocadiscos correspondiente, empezando en ese momento a sonar la música del disco (bastante lógico, por otra parte). Y así hasta lograr recoger todos los discos.


ATARI ST.
Para devolver el rock al mundo es preciso encontrar el último disco de Elvis.

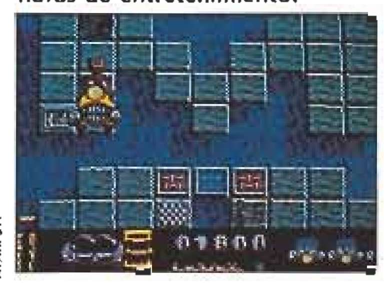




Existen tres niveles de dificultad que se seleccionan desde el menú.



Pese a que el mapeado no es muy extenso, el juego garantiza muchas horas de entretenimiento.



Una vez más se confirma que la sencillez no es, necesariamente, sinónimo de aburrimiento.

Más cosas

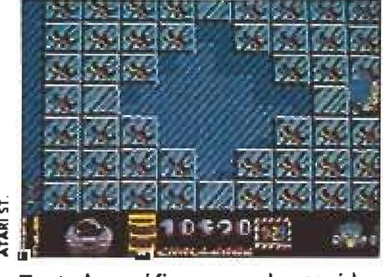
Todo esto sería muy bonito, y nuestra vida sería de lo más fácil, si no fuera por el pequeño detalle de siempre: nuestros enemigos no se van a quedar sentaditos contemplando las estrellas, filosofando sobre el sentido de la vida (aunque no estaría mal que alguien lo hiciera de vez en cuando). Instrumentos musicales, como violines y demás, nos persiguen insistentemente con intenciones nada amistosas. El contacto con ellos provoca la

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Si pulsamos la tecla HELP en cualquier momento del juego, podremos observar toda la disposición de la habitación en la que nos encontramos. Esto es especialmente útil en los niveles en los que la complejidad del recorrido es mayor.***

■ ***En Jumping, a diferencia de en otros juegos, preocuparnos por conseguir puntos es algo importante y no sólo sirve para satisfacer nuestro orgullo. A los 5.000, 10.000 y 20.000 puntos, se nos concede una nueva vida, que a buen seguro nos hará falta más adelante.***

■ ***En la parte inferior derecha de la pantalla se encuentra un pequeño indicador que nos informa de los colores con los que debemos pintar los cuadros de la habitación. Además, también nos indica qué colores han sido ya utilizados y cuáles nos quedan por probar. Es importante echar una miradita, de vez en cuando, a este indicador.***



Tanto los gráficos como los sonidos están cuidados hasta en los más mínimos detalles.

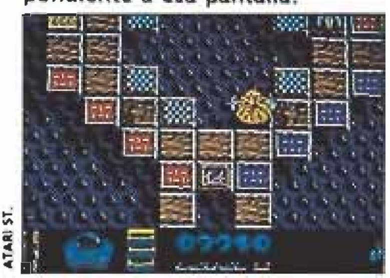
El walkman o las gafas de sol nos proporcionan poderes especiales como la invisibilidad.



Al colorear un número concreto de baldosas aparecerá el disco correspondiente a esa pantalla.



Nuestros enemigos aparecen caracterizados con la forma de instrumentos musicales.



Si dejamos caer uno de los cassettes los enemigos desaparecerán durante unos segundos.

pérdida de una de nuestras tres preciosas vidas. Menos mal que podemos deshacernos de ellos, eso sí sólo temporalmente, si dejamos caer uno de los cassettes que llevamos con nosotros, grabados con algún buen tema de Rock.

Por si esto fuera poco, a lo largo de nuestro camino por las habitaciones, nos encontramos con una especie de teletransportadores que nos llevan a distintos puntos de la superficie. Algunos de ellos nos mandan siempre al mismo lugar, otros no (esto puede dar lugar a simpáticas situaciones como que, por ejemplo, nos encontremos de cara con uno de esos instrumentos que tan bien nos quieren).

Aparte de inoportunas puertas dimensionales, existen algunos otros curiosos elementos con los que nos podemos tropezar de vez en cuando. Algunos, como las hamburguesas o las pizzas, simplemente sirven para aumentar nuestra puntuación (y no para darnos un atracón, como ya estabais pensando). Otros, como las gafas de sol (estilo rocker, por supuesto) o el walkman, nos proporcionan poderes especiales, como volvernos invisibles o invencibles, aumentando así nuestras posibilidades de acabar con los sicarios de la Música Clásica.



Algunos objetos como las pizzas o las hamburguesas sirven para aumentar la puntuación.

Nuestra opinión

Aunque parezca un poco extraño, debido a la sencillez de la idea y a su desarrollo no demasiado complejo, podemos decir que «Jumping Jack Son» es uno de los mejores juegos que hemos visto últimamente para los St. Todos los gráficos y efectos de sonido están cuidados al más mínimo detalle. Una característica adicional a este respecto es la utilización, en algunas pantallas, de la paleta de 4096 colores de los nuevos STE, según las notas del propio programa, siendo así uno de los primeros juegos que la utilizan.

La sencillez, tanto en los gráficos como en la acción, no tiene que ser necesariamente sinónimo de aburrimiento; más bien sucede todo lo contrario, si recordamos los nombres de los programas que mayor éxito han logrado en la particular historia de los videojuegos. Desde luego, Jumping se podría incluir en ellos, aunque no sea rigurosamente original. Si a esto unimos el acertado diseño de los gráficos y la cuidada selección de los colores, utilizando unas tonalidades suaves en su mayoría, obtenemos un resultado realmente bueno.

La programación y diseño gráfico de Christophe Laboureau y la música digitalizada, compuesta por Charles Callet, han conseguido crear un juego original, superadictivo y definitivamente divertido. Así que ya sabéis, tenéis una cita con Jumping si queréis pasar un rato divertido. ■

A.P.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

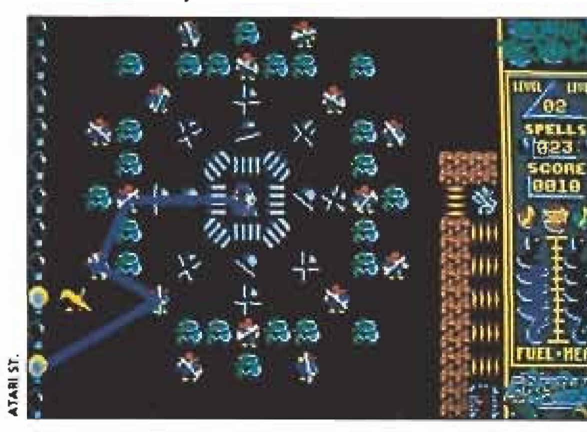
Espejito, espejito

MINDBENDER

■ GREMLIN ■ V. Comentada: ATARI ST ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC



El estilo de «Mindbender» recuerda en su planteamiento al clásico «Deflektor», también de Gremlin.

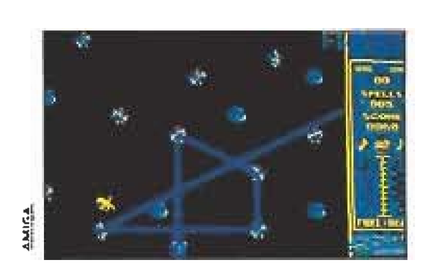


Nuestro objetivo es formar una cadena con rayos de energía para comunicar dos puntos.

«Mindbender» es la última aventura que la compañía inglesa Gremlin nos propone correr. Esta vez, los artilugios ultramodernos se entremezclan con los más clásicos hechizos de magos y brujas, en un lugar del espacio tan olvidado que ni siquiera tiene un nombre.

El objetivo del juego es ayudar al maligno Gregorius McDuffin en su empeño en destruir el mundo (por una vez, estamos del lado de los malos). Este notable mago está ultimando un nuevo sistema para transmitir energía a largas distancias y (lo has adivinado, espero) los hechizos son una forma como otra cualquiera de energía. El sistema en sí, bastante similar al empleado en «Deflektor», es ingenioso: mediante unos espejos que son orientados, conforme a nuestras órdenes por unos gnomos, podemos ir reflejando los rayos de energía de uno a otro, pudiendo formar así una cadena que llega hasta el lugar deseado.

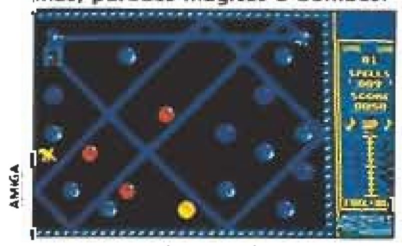
En el escenario del juego propiamente dicho, somos nosotros los encargados de orientar los espejos, de tal modo que los rayos, reflejados por estos, destruyan unos calderos que contienen los ingredientes necesarios para preparar el brebaje mágico del hechizo. Estos se encuentran distribuidos a lo largo y ancho de toda la pantalla y aumentan el número conforme vamos superando niveles. La dificultad está en que cuando los rayos se reflejan, no siempre van a parar al lugar exacto que desearíamos... así que hay que ingeniárselas para lograr alcanzar todos los calderos y conseguir así que se abra la puerta que nos conduce al siguiente nivel.



La dificultad creciente no consigue enganchar al jugador.



La trayectoria de los rayos será modificada por obstáculos como prismas, paredes mágicas o bombas.



Un mundo mágico ambienta un clásico arcade, por lo demás, nada innovador.

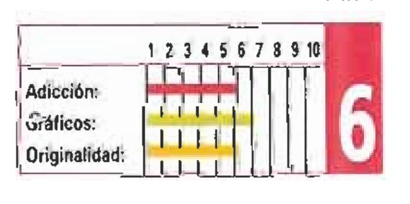
AMIGA

Junto a su excesivo parecido con el clásico «Deflektor», el otro gran reproche que se le puede hacer a este «Mindbender» es su notable pobreza a nivel gráfico, que motiva que ni siquiera el hecho de que esta versión Amiga resulte más espectacular a nivel sonoro logre mejorar mucho su calidad global.

Por si esto te parece muy sencillo, existen multitud de elementos adicionales que hacen nuestra tarea más «entretenida»: prismas que desvían los rayos en una dirección aleatoria, castillos que absorben los rayos, llaves para abrir los castillos y evitar así que nos sigan molestando, gnomos malignos, bombillas que se encienden y apagan, bombas de cobalto, bloques sensores, paredes mágicas de hielo, de madera, de metal... ah, y globos sorpresa, que ya que son sorpresa, no os vamos a decir de qué van.

«Mindbender», además de por su escasa originalidad, no es un juego que vaya a cortarte la respiración por su trepidante acción o sus gráficos maravillosos. Es divertido en un principio, pero acaba siendo aburrido, a pesar de la creciente dificultad. Los efectos de sonido y la música tampoco ayudan mucho y la impresión final no es muy buena. Bueno, por lo menos, tienes la oportunidad de poder jugar a ser un «influyente» mago, de lo que, desde luego, no se tiene la oportunidad todos los días. ■

A.P.



¡VAMOS A GOLEAR!

OPERA sport

UN VIDEOJUEGO EN EL QUE TÚ ERES LA ESTRELLA

Vas a jugar un mundial lleno de emoción
con las mejores selecciones del mundo.
Corre, dribla, chuta, debes ganar si quieres
jugar la final.
¡Ten cuidado!, los rivales son duros y difíciles, pero no
lo olvides, el fracaso o el éxito depende de tí.

JUEGA CON OPERA SPORT Y GANA POR GOLEADA





CARACTERÍSTICAS

- —Cambio de jugadores.
- —Faltas con barreras.
- —Tácticas de juego.
- —Caraterísticas físico-psíquicas de todos los jugadores.
- —Remate en plancha.
- —Remate en chilena.
- —Control total de saque.
- —Faltas de corner y de puerta...

OPERA sport

Gustavo Fdez. Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Telef. 457 50 56

AZPIRI


MUNDIAL DE FUTBOL

topo SOFT

¡TÚ PUEDES SER EL AUTOR DE

¡LA CARÁTULA DEL MAD MIX II!



El concurso que te proponemos es muy sencillo:

* *Sólo tienes que colorear este divertido dibujo, que corresponde a la carátula del MAD MIX II, como más te guste; rellenar el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias) y enviar esta doble página completa antes del día 30 de junio (se considerará la fecha del matasellos) a:*

  HOBBY PRESS
  MICROMANÍA
  Ctra.de Irún, Km.12,400 - 28049 MADRID

  (Indicando en una esquina del sobre «CONCURSO MAD MIX II»)

* *Todos los dibujos serán valorados por un jurado compuesto por:*
  DOMINGO GÓMEZ (Director de MICROMANÍA),
  GABRIEL NIETO (Director de TOPO SOFT)
  y FERNANDO SAN GREGORIO (Autor del boceto original).

* *De entre los dibujos recibidos serán seleccionados, por orden de calidad, tres ganadores, que recibirán los siguientes premios:*

1 — 125.000 ptas.
2 — 75.000 ptas.
3 — 25.000 ptas.

* *Además, TOPO se compromete a producir una edición, «serie limitada para coleccionistas», de 500 juegos y comercializarlos con la carátula coloreada ganadora del primer premio.*

* *No dejes pasar la oportunidad de participar en este divertido concurso.*

DATOS PERSONALES

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
PROVINCIA .... C.P. ....
TELÉFONO .... EDAD .... ORDENADOR ....

SEGA Tu regal

...con los mejores juegos y l



La consola de videojuegos SEGA significa diversión garantizada y el sistema más completo y sencillo que existe en el mercado.

Basta con conectarla al televisor, apretar el botón de encendido y ya está todo listo para jugar con el juego que se incluye o con cualquier otro del extenso catálogo disponible.

Así de simple, sin teclas, sin largas esperas, sin fallos y con una calidad de imagen y sonido que te harán creer que estás ante una máquina de Salón Recreativo... por sólo 16.900 ptas.

Porque con la consola de videojuegos SEGA tendrás en casa las mejores Máquinas Recreativas en una sola, con los juegos más atrayentes que puedas desear.

Por algo SEGA es el líder mundial desarrollando videojuegos.

... Y no tienes por qué arruinarte. Los cartuchos para la consola SEGA los encontrarás desde 1.990 ptas.

o fin de curso...

os accesorios más divertidos

SHOOTING
SEGA
RAMBO III

SPORTS
SEGA
Basketball Nightmare

ACTION
WITH PASSWORD SAVE!
SEGA
Wonder Boy III
The Dragon's Trap

ACTION
SEGA
Cloud Master

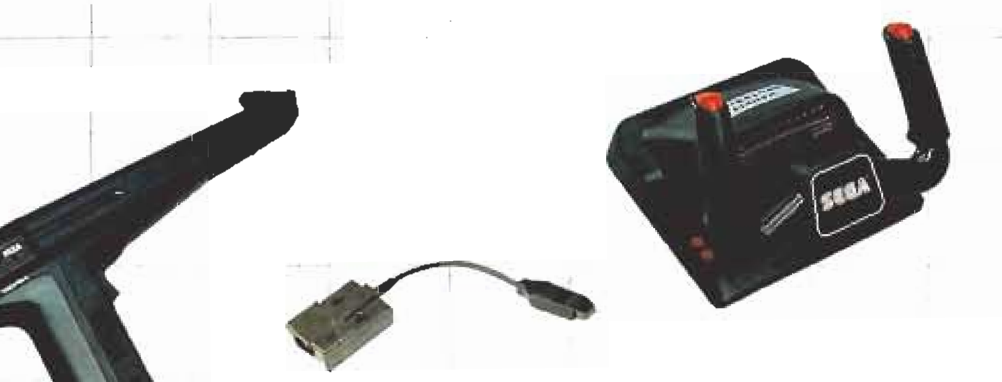
GA
System
Sega Arcade Hit HANG ON' Game Inside!
Power Base
Control Pads

AHORA POR SOLO
16.900* ptas.
* MASTER SYSTEM

ARCADE
SEGA
SHINOBI

SPORTS
WITH PASSWORD SAVE!
SEGA
Tennis Ace

ACTION
SEGA
Dynamite Dux



VISITA LOS SEGA CENTERS DE:

BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ, Plaza José Antonio, 22.

CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA, Triana, 15.
TENERIFE: MAYA, Candelaria, 31.

CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER, Salvador Seguí 18.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES, Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ, Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN, Compte de Rius, 2.

CORDOBA:
— BAZAR CARIBE, Avda. del Gran Capitán, 38.

GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A., Obispo Hurtado, 5.

LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA, Doctores Castroviejo, 19.

MADRID:
— COCONUT INFORMATICA, Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAIL SOFT, Santa M.ª de la Cabeza, 1.
— YELLOW SHOP, Castrillo de Aza, 24.

MALAGA:
— MEMORY, Alamos, 1.

PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA, Centro Comercial Avenida, San Ignacio, 8.

SAN SEBASTIAN:
— SABA, Fuenterrabía, 14.

SEVILLA:
—VIDEOCLUB HENRY, Márquez de Pickman, 63.

VALENCIA:
— BAZAR JAPON, Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L., Nuevo Centro, Tienda 13.

VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS, Esperanza, 1.

VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN, C/ Rodríguez Arias, 10.

ZARAGOZA:
— MICROFUTURA, Camino de las Torres, 116.

Y EN TODOS LOS CENTROS DE





SEGA®

Distribuidor en España por acuerdo con **VIRGIN MASTERTRONIC, LTD. ERBE SOFTWARE, S. A.** Serrano, 240 - 28016 MADRID

Piérdele el miedo

F-29 RETALIATOR

■ *OCEAN* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA* ■ *En preparación: PC*

Hace unos años, USA emprendió la elaboración de dos aviones con unas características especiales. Tales características los harían útiles con vistas a conflictos futuros. Los aviones citados eran, ni más ni menos que el ATF F-22 y el FSW F-29, debiéndose culminar el proyecto a finales de 1990. En esta simulación tenemos la oportunidad de pilotar una de estas naves, que tal vez son todavía ciencia ficción.

Antes de nada, voy a hacer una pequeña disgresión sobre un trauma infantil que sufrí. Hará cinco o seis años, yo tenía un maravilloso Spectrum recién comprado. Por aquel entonces, todo el mundo hablaba excelencias de un par de simuladores llamados Flight Simulator o similar. Claro está, no me pude resistir a echarles una ojeada. La decepción fue enorme, traumática. Cuando tras numerosos intentos fallidos conseguí la proeza del despegue, el paisaje que pude ver durante interminables momentos de vuelo era monótono a más no poder. Por supuesto, no terminé la partida...

Desde entonces, ningún simulador de vuelo se ha atrevido a acercarse por mi territorio. Para mí, eran juegos sin nada especial que hacer, salvo ver una línea de horizonte en frente y chocarse de vez en cuando. Por supuesto, con la llegada de los 16 bits nada cambió... al principio. Lo cierto es que los gráficos de los simuladores que iban surgiendo se parecían bastante a montañas, tanques, aviones y otros objetos con los que divertirse. Y, por fin, llegó a mis manos este juego...

El juego

Comencé la lectura del temido manual de instrucciones. Y no me enteré de nada. Las primeras páginas están dedicadas a la historia de los aviones nombrados en el párrafo inicial, incluyendo sus especificaciones y otros datos, que me resultaban indescifrables. Supongo que estas líneas harán las delicias de muchos amantes de los aviones.

A continuación, se describía el menú principal. Confieso que empezaba a volverme loco. ¡Qué cantidad de opciones! Lo siguiente fue aún peor: la descripción del armamento que podía llevar mi futura nave. Algo así como diez posibilidades y cada una específica para un cacharro; según parecía, porque me seguía sonando a chino lo escrito. A mí me bastaría con una sola arma...

Hasta aquí, todo mal. Pero comenzaron a describir las misiones posibles sobre los escenarios y mis dientes comenzaron a afilarse: había cuatro escenarios, cada uno con un cierto número de misiones. Tales escenarios eran: Arizona, que es el sector de entrenamiento y cuenta con diez misiones; Oriente Medio, con 27 misiones ya sobre territorio hostil; Océano Pacífico, con quince tareas que cumplir, y la guinda, Europa, con una cantidad de 43 trabajos para nuestro avión. Cada misión venía con su nombre en clave y una precisa descripción del objetivo a cumplir. Lo primero que se ve es que hay mucho juego por delante si la cosa gusta. Y esto sin contar los niveles de habilidad, pues puedes combatir con uno de cinco posibles rangos a elegir entre primer teniente, capitán, mayor, teniente coronel y coronel.

El siguiente capítulo está dedicado a las teclas. Como de costumbre, casi todo el teclado tiene una función específica. La cabeza volvía a darme vueltas cuando encontré una hoja con un dibujo del teclado y la función de cada tecla. Con este esquema al lado, no tenía disculpas para volverme loco.

La lectura del manual me llevó ahora al uso de cada instrumento, descrito con precisión, aunque no con excesiva claridad para un servidor: encontré tres radares distintos, cada uno al parecer usado para algo especial y todos igualmente inútiles para mí. De nuevo, estaba acompañado por un esquema donde se veía claramente en qué parte de la cabina estaba cada indicador y aparato. También había



Existen cinco niveles diferentes de habilidad representados por el rango ocupado por el oficial de la misión.



Una hoja que acompaña al manual especifica la función de cada una de las teclas que intervienen en el juego.



Arizona, Oriente Medio, el Océano Pacífico y Europa son los escenarios en los que transcurren las misiones.



Una misión para cada jugador; es posible escoger dificultad y objetivos.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Quizá los que voy a dar sean obvios para aquellos de vosotros familiarizados con estas cosas, pero a mí no me lo parecieron. De hecho, descifrar la utilidad práctica de los aparatos descritos en el manual, así como de las armas, ha sido el principal obstáculo que he encontrado.*

■ *Primero, vamos con las armas. Aquí tienes una lista de ellas con el blanco más apropiado. ASLAM: edificios, tales como puentes, radares... CSW: camiones, barcos, cualquier cosa terrestre. MAERICK: me resultó efectivo contra tanques. MRASM: bases aéreas y barcos grandes, como portaaviones y petroleros. AIAAM: úsalo para atacar aviones desde gran distancia, cuando sea un punto. Lanza dos o tres para asegurarte el acierto. AIM9M: úsalo para aviones que estén próximos. No suelen fallar. CAÑÓN: Es el comodín... vale, mal, para todo. A los demás misiles no les encontré exclusiva utilidad.*

■ *Tanto el aterrizaje como el despegue vienen bien explicados en el manual. Presta especial atención en tus primeros vuelos al indicador de altitud y evitarás choques indeseados.*

■ *En las primeras misiones, lleva seleccionada el arma efectiva para lo que tengas que destruir desde la base. Como no te va a atacar nada, evitarás hacerte un lío en el momento importante.*

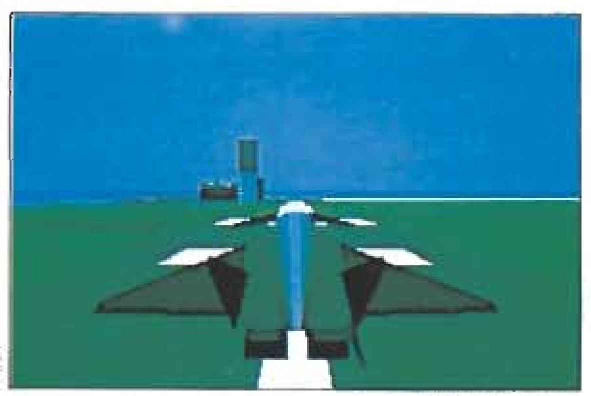
■ *Para ver por donde vas y la dirección que sigues usa la MMD, una pantalla especial en que tu avión está marcado por una cruz sobre el territorio y su dirección por un segmento. Cuando quieras cambiar el rumbo, vira tu avión. El segmento comenzará a girar. Cuando llegue a la dirección deseada, rectifica de nuevo tu nave.*

■ *Estudia la misión en el manual y, según despegues, pon rumbo al sector en peligro. No es conveniente perder tiempo dando vueltas. Vuela al principio alto y rápido, pero cuando estés llegando a tu destino baja la velocidad y la altura del avión para que puedas ver bien a tu enemigo (si es terrestre).*

■ *Contra los aviones usa la opción Stealth según aparezca la advertencia Threat. Si tu objetivo es distinto de los aviones, no les hagas caso y vete en vuelo de rasante a destruirlo. No suelen acabar contigo.*

■ *Si con la misión acabada no puedes aterrizar, por tener roto el motor o el tren de aterrizaje, acércate a tu base y lánzate en paracaídas. La misión se dará por bien terminada.*

■ *Si quieres tener un buen expediente, protege tu disco contra escritura al principio de cada misión, desprotegiéndolo cuando aterrices si la terminas bien antes de dar a la Q.*



AMIGA

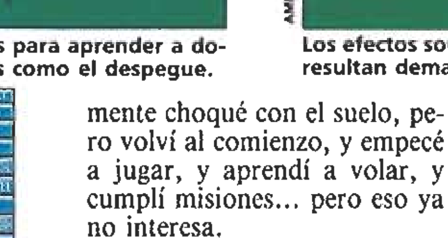
Los manuales son fundamentales para aprender a dominar algunas maniobras básicas como el despegue.



AMIGA

Los efectos sonoros acompañan a la acción, aunque no resultan demasiado espectaculares.

De un tiempo a esta parte los simuladores de vuelo han dejado de lado la complejidad, sin perder por ello interés, sustituyéndola por atractivas misiones y espectaculares gráficos.



AMIGA

En las primeras misiones el armamento no está limitado, después deberemos equipar el avión.

AMIGA

Todos los elementos presentes en la pantalla, parecen lo que son, gracias a los cuidados gráficos.

otro dibujo sobre cierto sistema HUD de grandísima utilidad, que informa sobre velocidad, altitud (que al principio será nuestro peor enemigo), armas y otras cosas igualmente importantes.

Finalmente, en las instrucciones se describía, paso a paso, cómo hacer funciones tan vitales como el aterrizaje, el despegue, el vuelo de rasante y cómo cambiar de rumbo. Con estas indicaciones me zambullí en el juego, sin ningún atisbo de temor. ¿Qué encontré...?

Lo que encontré

Lo primero de todo fueron unas pantallas de presentación bien realizadas. Luego seleccioné mi rango y la zona de combate, y me dispuse a abrirme paso por lo que me parecía una selva de menús. Elegí avión entre los dos posibles; escogí mi base de acción sobre un plano de territorio; armé con sabiduría mi avión (luego descubrí que no hacía falta, porque en las primeras misiones no hay limitación de armas) y seleccioné una ardua misión (la primera en el campo de entrenamiento). Y la acepté.

Encontré un juego excelente. No tuve problemas para despegar gracias a las indicaciones del librito, por lo que al poco rato estaba disfrutando de la panorámica. Por supuesto, rápidamente choqué con el suelo, pero volví al comienzo, y empecé a jugar, y aprendí a volar, y cumplí misiones... pero eso ya no interesa.

Los gráficos del juego son realistas a tope, muy buenos. Se disfruta más de ellos con las numerosas posibilidades de perspectiva: puedes mirar desde tu cabina en cuatro direcciones y desde fuera, hacer zoom e incluso mirar desde un satélite. Tanta calidad gráfica estaba acompañada por un movimiento a la altura de las circunstancias. Daba realmente esa impresión, lo que no se puede decir de todos los simuladores. Añadiré que los aviones p_recen aviones, los tanques, camiones, misiles, fábricas... todos los elementos que encuentras durante este juego parecen los que son, lo cual es de agradecer.

El sonido es el de los motores del avión, con algún zambombazo durante los combates y bombardeos. Está, pues, en la misma línea realista que los gráficos, aunque sin ser tan llamativo.

La originalidad no es su fuerte, ya que no aporta nada decisivo a los juegos de este tipo. Toda la que tiene se la debe a las características innovadoras que poseen los aviones emulados (por ejemplo, la opción Stealth). Es un juego adictivo: cada vez que completas una misión no puedes resistirte a acabar la siguiente. No obstante, hay dos aspectos que la disminuyen un poco, los dos técnicos: el primero es la lentitud con la que comienza cada misión (hay que cambiar de disco y tal); el segundo consiste en que, a veces, tras terminar satisfactoriamente una misión (de esas que suspiras cuando has aterrizado de vuelta), se te da la puntuación pero no pasa a engrosar tu expediente, con lo que, a efectos prácticos es como si no la hubieras realizado. Y eso fastidia mucho a los que, como yo, desean cumplirlas todas y que, además, conste en algún sitio.

La dificultad varía, como es lógico, de unas misiones a otras. Las hay francamente fáciles, pero luego hay otras que son un infierno. En particular, esas en las que atacan aviones al mismo tiempo que debes destruir algún otro objetivo.

La verdad es que este juego me ha gustado mucho y causado en mí una grata sorpresa. En adelante, echaré un vistazo serio a otros simuladores que caigan en mis ansiosas manos. No quisiera olvidarme de hacer una mención al magnífico manual de instrucciones que te ayuda enormemente tanto en los inicios del pilotaje como cuando ya coges un poco de práctica. Es de señalar, asimismo, la gran calidad de la traducción, que espero sirva como ejemplo en otros programas. (Me refiero a la del manual; el juego no está traducido, pero tampoco hace falta.

En fin, este juego es de adquisición obligada para todos los amantes de los aviones. Pero si, como yo, siempre has temido los simuladores, piérdeles el miedo jugando con éste. ■

F.H.G.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		



Monty ha vuelto

IMPOSSAMOLE

■ GREMLIM ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA

¿Qué os parecería un nuevo héroe para la década de los 90? Si a un pequeño topo con aficiones de aventurero se le pone una capa con superpoderes y se le encarga una difícil misión surgirá nuestro superhéroe: tachín, tachín, ¿es un pájaro?, ¿es un avión? No, es «Impossamole».

Todos los que hayan tenido un Spectrum y los que todavía lo tengan, recordarán las emocionantes aventuras de un pequeño y osado topo llamado "Monty". Programas como «Monty on the run» o «Auf wiedersehen, Monty» seguro que tienen reservado un lugar muy importante en su juegoteca particular.

Bueno, pues tras unos años de descanso este curioso animal vuelve a la carga con la más difícil de sus misiones. Y ahora con superpoderes. Si queréis saber cómo los ha conseguido seguid leyendo.



SPECTRUM

La versión Spectrum pierde gran parte del principal atractivo de los juegos de plataformas: la adicción.

SPECTRUM

Desgraciadamente esta vez la diferencia entre las versiones no puede sólo achacarse a las distintas características técnicas de las máquinas. «Impossamole» en el Spectrum resulta excesivamente lento y el scroll entre pantallas resulta francamente brusco. Aunque los gráficos están bien hechos estos dos aspectos negativos le quitan al programa prácticamente lo más importante: la adicción.

Todo un supertopo

Cuando un topo consigue todo lo que puede desear como su propia isla, o montones de dinero para gastar, lo primero que hace es tumbarse en la playa para broncearse al sol mientras deleita su paladar con una deliciosa bebida. Pues así estaba nuestro amigo, disfrutando de su paraiso particular, cuando, de repente, un rayo misterioso cae sobre él y le transporta a un extraño lugar.

Allí una poderosa voz le dice: "Monty, tú eres el elegido". —¿Otra vez?— responde asustado nuestro héroe. El resto de la historia es fácil de imaginar. Cinco pergaminos sagrados han sido robados por los malos de la de la película. Cada uno de ellos se encuentra en un lugar diferente y Monty tiene que conseguir reunirlos para liberar a los extraños seres que le han pedido su ayuda. Para facilitar su tarea ha sido investido con superpoderes que si bien no le dan inmunidad, por lo menos le ayudarán a conseguir su objetivo.

«Impossamole» es un típico juego de plataformas que consta de cinco fases diferentes, cada una situada en un lugar distinto del mundo. La primera parte transcurre en las profundidades de una mina de oro en Alaska. Aquí nuestro topo se enfrentará a murciélagos asesinos, esqueletos o ratas mutantes. La segunda fase tiene lugar en el misterioso oriente. Aquí sus enemigos serán karatekas, pajaritas de papel a las que parece gustar la carne de topo... La jungla que bordea al río Amazonas es el lugar donde deberemos buscar el tercer pergamino. El cuarto nivel nos traslada a las frios desiertos del ártico.

Estas cuatro fases tendrán que ser completadas, bien por orden o bien eligiendo desde el menú principal por cuál deseamos empezar. Sin embargo sólo tendremos acceso a la quinta y última cuando hayamos completado todas las anteriores.

Al final de cada una de las diferentes partes encontraremos un guardián que será quién nos entregará el pergamino, siempre y cuando consigamos eliminarlo. Los seres que nos encargaron la misión nos han dado la posibilidad de usar una superarma distinta en cada una de las fases. Esta destruirá a todos los enemigos que se encuentren en esa pantalla, pero sólo podremos utilizarla una única vez, después dependeremos de nuestras propias habilidades.

Durante todo el juego podremos recoger alimento que nos hará recuperar nuestras energías. También, si tenemos suerte, encontraremos en algunos lugares un mercader que nos venderá nuevas armas por un módico precio. El dinero que necesitaremos para realizar nuestras compras también está repartido por todo el extenso mapeado del programa.

ATARI ST.

La primera visita de este popular personaje a los 16 bits está plagada de agradables sorpresas.

La saga de Monty

Este regreso del más atrevido topo del universo está lleno de geniales detalles que hacen de este «Impossamole» un divertido programa. La animación de los personajes principales, tanto Monty como nuestros enemigos resulta inmejorable. Así no es difícil que veas a un gorila arrojándote plátanos o a un nubarrón al que cuando te acerques le cambiará la cara convirtiéndose en una nube tormentosa que intentará alcanzarte con sus rayos, también verás cocodrilos que abren sus fauces cuando te aproximas al agua y un sinfín más de curiosos seres que intentan devorarte o fulminarte por todos los medios a su alcance.

ATARI ST.

El juego se desarrolla a lo largo de cinco escenarios en los que nos enfrentaremos a cientos de enemigos.

En cuanto al resto de detalles técnicos podemos decir que no llaman demasiado la atención, buena señal porque esto significa que resulta un programa equilibrado en el que la adicción ha sido el aspecto al que se le ha dado una mayor importancia.

En resumen, este super-topo resulta altamente interesante. La dificultad de este juego es enorme lo que hace que la adicción adquiera cotas impresionantes. Así que si lo que estabais buscando era un nuevo superhéroe con el que correr las más emocionantes aventuras tienes en «Impossamole» la posibilidad de salvar al mundo en un programa repleto de buenos gráficos, buen humor y extraordinaria jugabilidad. ¡Ah!, y esto no es todo, los señores de Gremlin prometen que las aventuras de nuestro simpático topo no han terminado en este juego y que muy pronto volverá a tener en sus manos el destino del universo en nuevas y excitantes aventuras. Le esperamos ansiosos. Hasta pronto Monty. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Utilizad vuestros superpoderes sólo en caso absolutamente necesario. Recordad que sólo tenéis una oportunidad por nivel para hacerlo.*

■ *Observad con atención el recorrido de algunos seres porque es fijo y siempre podéis encontrar el momento de pasar sin que os toquen, con lo cual no perderéis energía.*

■ *Hay muchas veces que una pantalla parece que no se puede atravesar, no os preocupéis, hay salidas ocultas en los lugares más insospechados como entre el follaje de los árboles o en cualquier objeto que no parezca importante. Examinad toda la pantalla porque os encontraréis muchas sorpresas en este «Impossamole».*

■ *Las armas especiales que puedes comprar o que te encontrarás por el camino sólo tienen una duración determinada. No las malgastes.*



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Dibuja y Pinta en Tres Dimensiones. Compone partituras y suena en estéreo. Edita gráficos y cintas de vídeo. Además es un PC compatible.

Y ahora, con su nuevo **PAQUETE*** **FLIGHT OF FANTASY** sólo te cuesta **99.900** ptas

Es el AMIGA 500 de COMMODORE.

Naturalmente.

*ESTE PAQUETE SE COMPONE DE:
El ordenador AMIGA 500/Modulador T.V.,
- DeLuxe Paint (Programa de Dibujo).
y 3 fantásticos juegos:
- F29 Retaliator (Simulador de vuelo).
- Rainbow Island.
- Scape from the planet of the robot monster.

CARACTERISTICAS TECNICAS:

. Motorola 68.000.
. 512 KB.
. Floppy de 3½".
. 3 chips especiales de gráficos, animación, vídeo y sonido.
. 4 canales de sonido estéreo.
. Sintetizador de voz.
. 4.096 colores.





Este precio no incluye IVA.

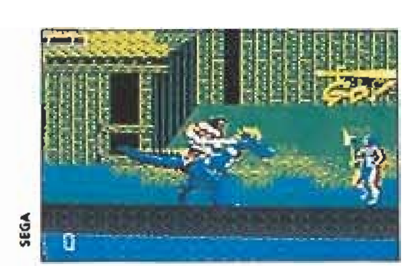
C/ Principe de Vergara, 109 - 28002 MADRID. Tel.: (91) 563 3600   C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA. Tel.: (93) 325 5008

Fantástica conversión

GOLDEN AXE



Las similitudes entre esta versión y la recreativa son muchas.



En cada nivel nos enfrentaremos a un enemigo de mayor tamaño.

Si seguís con asiduidad nuestra sección «Arcade Machine», recordaréis que, hace ya algunos meses, desfiló por sus páginas una sensacional máquina llamada «Golden Axe», precisamente el mismo juego que ahora llega para la consola Sega.

Nuestra misión consiste en intentar arrebatar el Hacha Dorada —el arma mágica capaz de proteger la Tierra contra el mal— de las manos del diabólico Death-adder, si bien esto no va a ser nada sencillo, pues tendremos que recorrer cinco niveles plagados de feroces secuaces de nuestro mortal enemigo, antes de llegar a su mansión, donde por fin nos enfrentaremos, cara a cara, contra él.

Al comienzo del juego aparecerá nuestro guerrero, Tarik, junto a tres marcadores: Earth (tierra), Fire (fuego) y Thunder (trueno). Cada uno de ellos simboliza un poder mágico y debemos escoger con cual de ellos queremos tomar parte en la aventura. Cuando lo utilicemos, y en función de como se encuentre nuestra barra de poder mágico, una explosión mágica recorrerá toda la pantalla, barriendo a todos los enemigos que en ella se hallasen. La forma de incrementar el poder de nuestra barra es recoger las pócimas que los enanos, que esporádicamente aparecen, sueltan al ser atacados por nuestra espada.

El desarrollo del programa viene a ser una especie de combinación entre dos títulos tan absolutamente clásicos como «Renegade» y «Barbarian», tomando del primero su mecánica de juego y del segundo la apariencia de todos sus personajes, empezando por nuestro bestial protagonista. Tal vez el elemento más original de su desarrollo consiste en la aparición de extrañas criaturas a cuyos lomos nos atacan algunos enemigos. Si conseguimos desmontarlos podremos tomar su lugar en la grupa del «bichejo», pasando a convertirse, a partir de ese momento, en una eficacísima arma de combate: algunos nos propinan bestiales coletazos, otros lanzan mortíferas bolas de fuego, otros ardientes llamaradas...

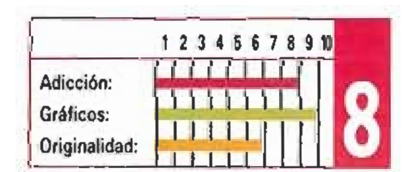
Casi resulta innecesario decir que al final de cada nivel nos encontraremos con guardianes de gigantesco tamaño y poco amistoso carácter dispuestos a impedirnos el paso hacia la siguiente zona. Si queréis un buen consejo os recomendamos que reservéis el uso de vuestros poderes mágicos para este decisivo momento.

Pasando a enjuiciar la calidad general del juego hay que decir que esta versión Sega resulta enormemente similar a la máquina original, si bien se han suprimido respecto a ésta la opción de juego simultáneo para dos personas y la posibilidad de elegir entre tres personajes diferentes al comienzo de la misión. Por lo demás resulta sencillamente alucinante comprobar como en calidad gráfica y, sobre todo, en velocidad, el juego alcanza un nivel cercano al de una auténtica máquina recreativa, lo cual es un calificativo que por sí solo resulta lo bastante explícito como para que no necesitemos extendernos más acerca de las virtudes de este excelente arcade. Que lo disfrutéis. ■

J.E.B.



Las pócimas que liberan los enanos; cuando conocen nuestra espada, incrementan el poder mágico.



Baloncesto monstruoso

BASKETBALL NIGHTMARE

El baloncesto es un deporte que siempre ha atraído a los programadores de los juegos. Ahora, parece que esta atracción se hace también extensible a los creadores de la compañía japonesa Sega y nos traen para nuestras consolas una emocionante competición contra unos enemigos muy particulares y misteriosos.



El juego permite la opción de entrenamiento entre dos jugadores.



Las reglas del baloncesto tradicional se siguen al pie de la letra.



Nuestro jugador realizará distintos tipos de saltos.



Al tirar muy cerca del tablero veremos una ampliación de la jugada.

Mañana será el partido decisivo contra el otro equipo finalista. Esta noche has decidido irte pronto a la cama para estar descansado, pero no puedes dormirte, los nervios no te dejan. Oyes como el reloj del salón da las horas una tras otra, son ya las tres de la madrugada y tu sigues en blanco... de repente, ¿qué es eso? Alguien golpeando en tu ventana. Te levantas de la cama y te diriges hacia el lugar de donde surge la llamada. Un extraño ser está flotando en el aire, está vestido de jugador de baloncesto y te invita a echar un partido. —No estoy vestido— le contestas. —¿No?— dice la extraña criatura. Entonces te das cuenta que lleva puesta tu ropa deportiva. Se te nubla la vista y cuando te recuperas te encuentras en una extraña cancha de tu deporte favorito, allí están tus compañeros. El equipo contrario está compuesto por extraños seres... Comienza el partido.

Esta es, a grandes rasgos, la introducción al nuevo juego que este mes te presentamos. Un interesante partido de baloncesto contra unas pequeñas criaturas; si les ganas irás, poco a poco, avanzando en la liga monstruosa, cambiando de campo y de adversarios.

El programa está muy bien realizado y resulta atractivo y sencillo en su desarrollo. Los gráficos aunque pequeños son detallados y graciosos. Cuando tiramos muy cerca del tablero veremos una ampliación del terreno de juego en la que podremos observar las piruetas de nuestros jugadores encestando la pelota en la canasta. En toda esta curiosa competición se respetan las normas habituales del baloncesto, es decir, pueden hacer pasos, dobles e incluso faltas personales. El árbitro es la propia consola y te indicará en la parte superior de la pantalla el tipo de error que has cometido. También existe la posibilidad de realizar tiros de diversas formas, incluso de hacer canastas de tres puntos.

Es posible, del mismo modo, realizar pases entre nuestros jugadores y robar el balón a los miembros del otro equipo. Para facilitarnos la tarea el mismo programa mantendrá parpadeando el personaje y pulsando el botón dos del joystick la pelota irá directamente hacia él.

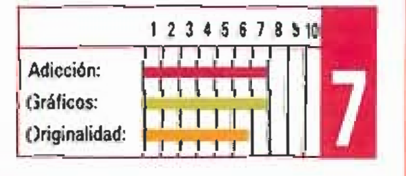
El terreno de juego lo vemos en nuestra pequeña pantalla desde una perspectiva lateral, como si estuviéramos situados en una de las bandas. Una flecha sobre la cabeza del jugador nos indica que éste lleva la pelota. En general podemos decir que «Basketball Nightmare» resulta un juego muy entretenido, sobre todo para participar entre dos jugadores. Sin embargo quizás debería haber sido inferior el nivel de juego de los monstruosos equipos a los que nos enfrentaremos en la liga. El movimiento es muy rápido y la adicción bastante elevada.

Resumiendo, una estupenda realización de Sega para su consola, que tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en un gran éxito. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***No te detengas demasiado cuando llegues debajo de la canasta contraria para situar el tiro, si dudas te arrebatarán el balón.***
- ***Elige antes de competir en la liga la opción de dos jugadores. Aunque estés tu solo esto te permitirá ensayar los disparos.***
- ***Es muy difícil hacer canastas de tres puntos así que procura encestar desde muy cerca del tablero.***
- ***Fíjate que la pelota se la pasas a algún compañero que no esté marcado de cerca porque sino le quitarán la bola al momento sin darte opción a disparar a canasta.***





MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

ESTE MES MAS DE 40 NOVEDADES EN NUESTRAS LISTAS

TIENDAS MAIL SOFT



P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SEGA

NUEVOS PRECIOS

CONSOLA SEGA	
MASTER SYSTEM	16.900
MASTER SYSTEM PLUS	20.900
SUPER SYSTEM	30.900

OUT RUN	5.590	TEDDY BOY	1.990
SHINOBI	5.590	TRANSBOT	1.990
THUNDER BLADE	5.590	SUPER TENNIS	1.990
DOUBLE DRAGON	5.590	FANTASY ZONE	1.990
CALIFORNIA GAMES	5.590	ACTION FIGHTER	1.990
ALTERED BEAST	5.590	THE NINJA	1.990
RASTAN	5.590	ALEX KIDD	4.990
VIGILANTE	5.590	GREAT VOLLEYBALL	4.990
WONDERBOY III	5.590	ENDURO RACER	1.990
CLOUD MASTER	5.590	WORLD GRAND PRIX	1.990
R-TYPE	5.990	SECRET COMMAND	1.990
BASKETBALL NIGHTMARE	5.590	AZTEC ADVENTURE	1.990
SCRAMBLE SPIRITS	5.590	GLOBAL DEFENSE	1.990
DYNAMITE DUX	5.590	SHANGHAI	4.990

8 BITS — 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5 1/4 PC3 1/2	AMIG ATARI
Acien Battles (War G.)	1.095	1.095			1.995	2.195	2.195
Action Fighter	975	975	975		1.900	2.250	2.250
After the War	545	545	1.095	545	1.745		2.245
Airbone Ranger	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Altered Beast	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Angel Nieto Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Batman	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Beach Volley	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blodwych	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blood Money	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Bomber	1.200	1.200	1.200			2.850	2.850
Bouble +		975			1.900		2.250
Capitán Trueno	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Chuck Yeagers	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	5.000	
Colorado						1.995	1.995
Colossus Chess X						2.950	2.950
Continental Circus	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950		2.500
Cozumel	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Crack Down	975	975	975		1.900		2.250
Cyberball	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Defender of the Earth	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Domination			975				2.250
Double Dragon II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Dr. Doom Revenge	995	995	995		1.795	1.995	1.995
Dragon's Lair						9.995	9.995
Dynasty Wars	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
E Motion	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Eagle Raiders						2.250	2.250
East vs West						2.250	2.250
F-15 Strike Eagle	1.350	1.350	1.350		1.900	3.900	3.900
F-16			1.995			4.495	4.495
F-29 Retaliator							3.900
Falcon							4.990
Fighting Soccer	975	975	975		1.900		1.995
Football Manager II	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Football Man. W. Cup Ed	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Gazza Super Soccer	795	795	795		1.795		1.995

8 BITS — 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5 1/4 PC3 1/2	AMIG ATARI
Ghost's & Gouls	975	975	975		1.900		2.250
Gunship	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Hammerfist	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Harricana		975			1.975		1.995
Heavy Metal	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Hellraider						2.250	2.250
Hostages	975	975	875	975	1.900	2.250	2.250
Hot Rod	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Ice Braker	1.200	1.200		1.200	1.900		
Imposamode	975	975	975		1.900		2.250
Italia 90 (DRO)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Italia 90 (ERBE)	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Jack Nicklaus Golf		1.500	1.500		2.500	2.500	2.500
Keneddy Aproach			1.200				2.250
Kenny Dalglish	1.095		1.095		1.995	2.195	2.195
Kick Off	1.095	1.095	1.095		1.995		2.595
Kick Off II	1.095	1.095	1.095		1.995	3.595	3.595
Klaxx	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Knight Force	795	795			1.795	1.995	1.995
Liverpool	985	895		1.695	1.995	1.995	
Magic Jhonson Basket	1.200	1.200	1.200	1.200		2.500	
Manchester United	1.095	1.095	1.095	1.095	1.995	2.195	2.195
Maya						1.995	1.995
Michel	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	2.500
Mortadelo II	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
Mundial de Fútbol	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Ninja Spirit	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Ninja Warriors	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950		2.500
North and South						2.250	2.250
Operation Thunderbol	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Out Run	545	545	1.200	545	1.900	2.250	1.995
Pack Genial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		
Pack Metal Action	1.450	1.450	1.450	1.450	1.950		
Persian Gulf Infierno			975				2.250
Pinball Magic		795			1.795	1.995	1.995
Pipemania	995	995	995		1.995	1.995	1.995
Pirates	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Player Manager							3.595
Power Drift	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Power Magic	975	975		975	1.900		

8 BITS — 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5 1/4 PC3 1/2	AMIG ATARI
Power Play	545	545	875	545	1.900		1.995
Pro Tennis Tour	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	3.390
Raibow Island	975	975	975		1.900		2.250
Scape Planet Robot M.	975	975	975		1.900		2.250
Scramble Spirit	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Senda Salvaje	1.200	1.200		1.200	1.900		
Shadow of the Beast			975				2.250
Shadow Warrior	975	975	975		1.900		2.250
Sherman M4 Tank					1.795	1.995	1.995
Shinobi	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950		2.500
Sim City	1.350	1.350			1.900	3.900	3.900
Siewood	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Sleeping God Lie						2.595	2.595
Sly Spy	975	975					2.250
Snoopy	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Sonic Boom	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Space Ace							9.995
Space Harrier II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Star Trash			975				2.250
Strider	875	875	875		1.900	2.250	2.250
Strip Poker II	545	545		545	1.745	1.995	1.995
Subattack 688						4.495	
Super Car							2.250
Super Wonder Boy	895	895	895		1.695		1.795
Tennis Cup		875			1.995	2.250	2.250
Test Drive II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
The Toyottes							2.250
Tom y Jerry II	975	975	975		1.900		2.250
Treasure Trap						3.595	3.595
Turbo Out Run	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Turricane	975	975	975		1.900		2.250
TV Sport Football						3.900	3.900
Vendetta	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Vulcan (War Game)	1.095	1.095			1.995	2.195	2.195
Wim the Wizard						2.250	2.250
Wind Surf Willy					1.795	1.995	1.995
World Cup 90	1.395	1.395		3.145		3.145	
X Out	975	975	975		1.900		2.250
Xenomorphe			1.095			2.595	2.595
Xenon 2						2.250	1.995

REVISTA AMIGA TOOL **2 discos** sólo 995
CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO, DEMOS

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios. Y sin gastos de envío



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc. + 7 utilidades.

64.900 ptas. (IVA incluido)

ATARI STE 84900 + 20 juegos + 3 utilidades
ATARI 1040 STFM-**94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE-**119.900 ptas.** (IVA incluido)

AMIGA

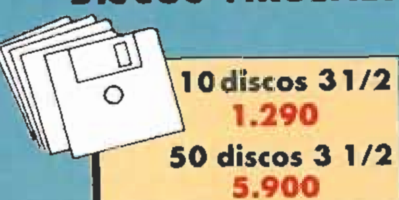
AMIGA 500 + 20 programas de regalo
88.900 ptas. (IVA INCLUIDO)

AMIGA 2000	189.900
MONITOR 1084	54.000
AMIGA 500 + MONITOR 1084	138.000

COMPLEMENTOS AMIGA

Ampliación de memoria 512 K con reloj	19.990	Unidad de disco 5 1/4 externa	27.900
Ampliación de memoria ampliable a 1,8 Mb		Disco duro 20 Mb	74.900
Placa con 0,5 Mb	29.900	Copiador con hardware	7.900
Placa con 1 Mb	39.000	Digi View Gold 4.0	25.900
Placa con 1,5 Mb	45.800	Digitalizador B/N tiempo real	25.900
Placa con 1,8 Mb	52.500	Senlock NHS	49.900
Ampliación de memoria a 8 Mb interna		Digitalizador de sonido	9.900
Placa con 2 Mb	89.900	MIDI	13.500
Unidad de disco 3/5 externa	19.900	Filtro especial 1084	4.500
		Cable euroconector	2.500
		Modulador TV	6.500
		Almohadilla ratón	995

DISCOS VIRGENES



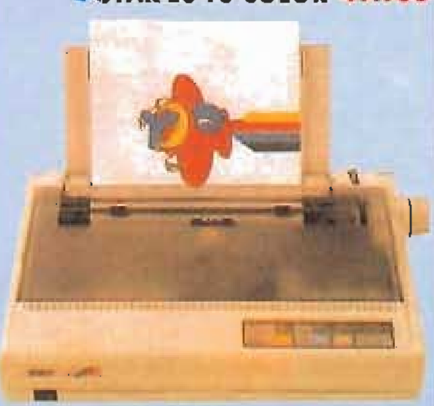
10 discos 3 1/2 **1.290**
50 discos 3 1/2 **5.900**
10 discos 5 1/4 — 650
10 discos 3" — 3.900

CARTUCHOS MSX

NEMESIS III	5.900	KINGS VALLEY II	4.900
NEMESIS	4.900	KONTRA (MSX II)	4.900
F1 SPIRIT	5.900	METALGEAR	5.900



STAR LC-10 COLOR 49.900



STAR LC B/N 39.900
Cartucho tinta B/N 995
Cartucho tinta color 1.695

Commodore

PC 10-III
Con 1 floppy 640 Kb 88.900
Con 2 floppy 640 Kb ... 111.900

PC 20-III
Con disco duro 20 Mb. 159.000

También tenemos

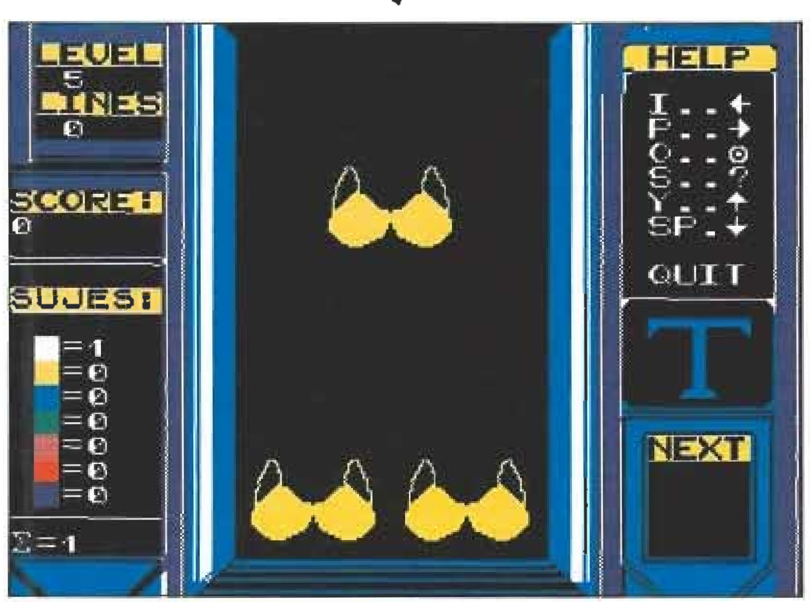
Transtape (SP)	7.900	Modulador TV (AMS)	9.900
Interface Kempston (para joystick)	2.475	Cable cassette (AMS)	1.200
Interface multijoystick (SP)	3.895	Reset (C-64)	1.500
RAM JET (+3) (copiador pokeador)	11.500	Interface copiador audio (C-64) Con puente	3.900
Cable casette (+3)	1.200	Sin puente	2.900
Disco Pack + 3	2.950	MDO Interface sonido (PC)	4.495
Discology + 3	2.950	Joystick Zero Zero + Tarjeta (PC)	6.900
Tasword (castellano) (+3)	5.295	Cable euroconector (ATARI)	
Hisoft Dev Pac (castellano) (+3)	5.295		
Multiface II (AMS)	16.500		

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO ORDENADOR
N.º CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

La otra pantalla



Tal llegó a ser el éxito del legendario «Tetris», que Mirrorsoft puso secretamente manos a la obra para la realización de una segunda parte que, ahora, está a punto de llegar a nuestras pantallas. Como adelanto, aquí tenéis, en exclusiva, un «screenshot» cedido amablemente por la compañía inglesa, en el que se puede observar con claridad el cambio de aspecto que ha sufrido el programa.

Al parecer a los responsables de Mirrorsoft se les ocurrió que resultaría atrayente combinar, en el desarrollo del juego, elementos «picantes», con la mezcla de estrategia y acción de la idea original. El resultado final recibirá el nombre de «Tetis II».

Bromas aparte, la pantalla ha sido realizada por miembros de nuestra esforzada redacción, cosa que inequívocamente demuestra que cualquiera, por inútil que sea, es capaz de realizar sorprendentes maravillas diseñador gráfico en mano...

BIO MOUSE: LO ÚLTIMO EN RATONES



Las compañías japonesas Muchobichi y Corroedore, han estado colaborando en un proyecto conjunto durante más de tres años. Hace unos días anunciaron que durante el próximo mes de Septiembre saldrá al mercado el periférico "más innovador de todos los tiempos", según palabras textuales del presidente del consorcio. «Bio Mouse», que así se llama la criatura, es un roedor bio-cibernético en cuya creación se han empleado técnicas tan avanzadas como la ingeniería genética o los últimos descubrimientos en lo referente a bio-chips de memoria neuronal. Este «Bio Ratón» incorpora, además de un sistema revolucionario de conexión inalámbrica, que le mantendrá en contacto por medio de infrarrojos con el port del ordenador, un lector láser, 269 memorias de programación alternativa para opciones varias y una entrada para interface donde se podrá acoplar una placa, de posterior aparición en el mercado, que incluirá la posibilidad de 354.267 movimientos de ratón animal. ■

2002 Historias del Futuro

¿Quieres jugar conmigo?

Un día más, la noche caía irremisiblemente sobre la ciudad.

El aire era frío, húmedo. Juan salió del Instituto y se dirigió apresuradamente a su casa. Era muy fácil robar a un chico como él, tan pequeño e inofensivo. A esa hora, era una presa fácil para los atracadores. Y ésta era, en resumen, la historia de su vida.

Siempre huyendo, siempre escapando de sus musculosos compañeros de clase. Pasar desapercibido era para él como una rutina. Al mirarse en el espejo del ascensor, rehuía ver su propia imagen. Pequeño, delgado, unos 50 kg. y 1,40 de estatura eran sus credenciales. El detalle sin importancia es que tenía 18 años. Sus amigos le pegaban. Sus padres le ignoraban y el perro de la Sra. Brown hacía con él lo que quería.

Sin embargo, al contrario de su cuerpo, su cerebro era grande, enorme, genial. Su mente era un continuo hervidero y las ideas, planes y proyectos pasaban continuamente por ella.

Había dos cosas que amaba con locura: su profesora de informática, Janet, y su «Amstrad».

La primera no le hacía ni caso y no le sorprendía. En cambio el «Amstrad» era otra cosa. A él le daba igual su aspecto. ¿Cuántas tardes había pasado con su amigo? Eran incontables. Pero aparte de muchas horas de diversión, su ordenador le iba a prestar un último servicio: saborear una lenta venganza.

Durante meses había estado planeándolo. Ahora, por fin podía poner en marcha su astuto plan. Las clases de informática, con la bella Janet, le habían dado los conocimientos suficientes como para transformar su Joystick en un engendro maléfico, capaz de trasladar a las personas al interior de su ordenador.

Trabajó durante meses, arreglando y perfeccionando su invento mientras sus amigos seguían metiéndose con él. Pobrecillos, no sabían lo que les esperaba.

Así que, un día decidió probarlo con Carlos, su compañero de clase. Él sería su primera víctima. Le costó varias horas, pero por fin le convenció de que fuera a su casa a jugar con su ordenador. Carlos era un gran jugador de baloncesto y siempre se jactaba de ser el mejor y le llamaba «enano», «mosquito» y cosas por el estilo.

Muy bien, pensó, él se lo había buscado. En cuanto Carlos cogió el Joystick, una luz blanca inundó la habitación y... se introdujo en la pantalla. Había salido perfecto. Ahora Carlos era sólo un puñado de «pixels» que le miraban con los ojos como platos.

—¿Qué has hecho, renacuajo? ¿Dónde demonios estoy?

—Relájate Carlos, estás en mi «Amstrad».

Decidió reirse un poco y cargó el «Fernando Martín». Vaya, pues no eres tan buen jugador, se mofaba Juan. Carlos corría de acá para allá intentando desesperadamente coger la pelota mientras contrincantes de 2,10 m. le masacraban a golpes, empujones, pisotones.

—Por favor, sácame de aquí.

—Qué, ¿te ha gustado el partido, Carlos?

—¿Dónde demonios estoy? ¿Qué me está pasando?

Juan empezó a aburrise y decidió que ya era hora de cargar el «Barbarian». Un minuto después Carlos sucumbía bajo la espada del musculoso guerrero.

Pasaron los días y los amigos de Juan iban desapareciendo «misteriosamente» sin explicación alguna. ¿Cómo podía imaginarse la Señora Brown que su perro agonizaba bajo las botas del fornido soldado del «Army moves»?

Los «amigos» que Juan invitaba a jugar al ordenador, no volvían a salir de su habitación.

Mientras su padre intentaba salir de la pirámide del «Profanation», Pedro, Ricardo y Ted se debatían entre los ladrillos del «Arkanoid».

Un mes más tarde, la venganza de Juan había terminado.

Después de tanto trabajo y emociones fuertes, decidió tomarse un descanso. Cogió el teléfono y llamó a su profesora de informática. Le costó mucho, pero al fin, le convenció de que fuera a su casa. Le dijo que se había comprado un nuevo ordenador y que si quería ir a verlo. Pero sus planes eran otros. Cuando llegó, le dijo que entrara en su habitación.

¿Dónde demonios había puesto el «Strip-poker»?

Marco Chena García
(Madrid)

¿Sabías que...

...la empresa japonesa Dev Tek va a poner a la venta un artilugio que conectado al Amiga nos va a permitir transformar los juegos para este ordenador en cartuchos para la consola Megradrive —la de 16 bits— de Sega. De momento, sólo en Inglaterra tendrán la oportunidad de ver esta nueva maravilla de la técnica, ya que esa consola no se vende todavía en nuestro país.





Formidable La iniciativa, cada vez más extendida entre las empresas nacionales dedicadas al mundo de los juegos de ordenador, de publicar junto a las versiones de 8 bits las dedicadas a sus hermanos mayores de 16, como el Atari, el Amiga o el PC.

Lamentable Que de un tiempo a esta parte estemos recibiendo cada vez menos colaboraciones de nuestros lectores para la sección de «la otra pantalla». ¿Qué ocurre, se han acabado los artistas o es que el colegio os quita demasiado tiempo? Esperamos ansiosos vuestras obras maestras.

¿Cuál es la razón de que ninguna compañía se haya decidido a realizar todavía un simulador sobre alguno de los deportes típicamente españoles, como, por ejemplo, la pelota vasca?

SPAINSOFT C. DE F.



Aquí tenemos como exclusiva única, en ésta, vuestra revista favorita, la fotografía de rigor que se hicieron los miembros del nuevo equipo de fútbol Spainsoft C. de F. Parece ser que el encuentro se celebró a puerta cerrada, hace algunos días, para comprobar "in person" las tácticas que van a ser incluidas en un sorprendente y originalísimo proyecto. En él van a trabajar conjuntamente los miembros de las compañías más importantes de nuestro país y va a versar sobre un deporte tan poco tratado, dentro del mundo del software, como es el fútbol. No tenemos ni idea de quién fue el ganador, aunque sabemos que hubo varios lesionados (al parecer los rencores ocultos hicieron su aparición sobre el terreno de juego), y es que dedicarse al mundo empresarial hace perder la forma.

La foto fue conseguida por uno de los arriesgados redactores de Micromanía que pudo disfrazarse de balón antes de comenzar el partido. El problema fue que no tuvo oportunidad de salir de su escondite hasta que transcurrieron los 45 minutos del primer tiempo. Mientras en el hospital intentaban recomponerle conseguimos salvar el carrete, de donde hemos obtenido este valioso documento gráfico. ■

Busca las diferencias





No se si sabréis que mientras AD hace la programación de sus juegos en Valencia, Dinamic, en Madrid, se ocupa del resto de los detalles referentes a la producción de los mismos, como carátulas, manuales, publicidad, etc. Pues bien, con su última creación, «Cozumel», ocurrió un curioso malentendido. Cuando todas las cajas estaban ya hechas, alguien, a última hora, se dio cuenta que la pantalla de presentación del programa no se correspondía con el dibujo de la carátula. Los grafistas de AD habían tomado como modelo para la primera imagen del juego una ilustración que nada tenía que ver con la empleada por Dinamic, tanto en la publicidad como en las cajas del mismo. Tras algún que otro ataque de nervios, batir el récord de permanencia ininterrumpida frente a la pantalla (aunque no es probable que aparezca en el Guiness) y dejar el diseñador gráfico a punto de fundírsele los plomos, rápidamente tuvieron que solventar el problema y ahora tenéis la oportunidad de comprobar cuál os gusta más de las dos. La culpa fue de las prisas...

YO, NEXUS 7

«En el mundo de las máquinas arcade»

Aquel hombre había saltado desde el avión en el que viajaba y se precipitaba velozmente hacia el vacío. Solamente otra persona y yo mirábamos al cielo y pudimos verle caer como una pequeña piedra arrojada desde una montaña al abismo. Estuve a punto de gritar. Mordiendo mis labios, agarré con fuerza el brazo de la persona de al lado y... chass!. Todo quedó en silencio, en oscuridad.

—¡Oye tío!, no te asustes y suéltame el brazo. Es el automático que está averiado y suele irse la luz con frecuencia—. Al instante, los fluorescentes se iluminaron parpadeando y todo volvió a la normalidad. Delante de mí, una pantalla se encendía y unas enormes letras que decían «Secret Agent» aparecieron en la parte superior. Algo más abajo, un personaje con camisa blanca y pajarita que empuñaba una pistola automática, miraba al frente. Le recordaba. Ese era el «tipo» que había saltado desde el avión; se parecía bastante a Thimothy «007» Dalton. Mi acompañante hizo un gesto para que me apartase a un lado e introdujo una moneda de 25 en una pequeña ranura. Me miró a los ojos y exclamó: ¡Oye tú! Eres un poco raro. ¿Es que no has visto nunca una máquina de «videojuegos»? Entonces pude recordar. Yo estaba aquí para hacer un artículo sobre el mundo de las «arcades» y...



En la mayoría de los salones recreativos actuales predominan las máquinas arcade sobre billares, futbolines y mesas de ping-pong, que hace tiempo pasaron a segundo plano. Hoy, los «videojuegos de calle» son el principal instrumento de entretener a todo un público «adicto» por la pantalla en una sociedad «adicta» por las imágenes. Y esa misma audiencia, nacida, crecida y educada en un mundo a lo «Max headroom» —donde la televisión, la imagen y los ordenadores subyugan casi a todo lo demás—, ha/hemos optado por los videojuegos como pasatiempo para los ratos de ocio y por las máquinas de calle —coin-ups—, «madres» de estos, exclusivamente creadas para concebir programas con excelente grafismo, acción y movimiento; todo para satisfacer las exigencias del público más exigente. Y no hay nada malo en ello.

Decidí sumergirme en ese mundo de imágenes y ruidos y en su entorno visitando durante un par de días uno de esos salones de entretenimiento —que por cierto yo ya había visitado otras muchas veces—. La verdad es que se puede decir que el que ha visto un salón de juegos, los ha visto todos —aunque normalmente existan variaciones en cuanto a dimensión del local y tipo de máquinas—, pero en el fondo el ambiente siempre es el mismo. Las máquinas suelen estar colocadas en fila, de espaldas a la pared; es algo así como un ejército de televisores en color que espera la orden para comenzar la batalla. Una orden que siempre viene del «público» y que se activa al introducir una moneda en la ranura; después se agarran los mandos y «empieza el combate». Se me ocurre, que tal vez ese sea el atractivo primordial de las pantallas: el desafío, la lucha entre humano y máquina, ¿acaso no han sido —a lo largo de la historia— todos esos «desafíos», que unas veces el hombre ha encontrado y otras se ha creado él mismo, los que han generado la evolución y el avance por unos u otros caminos? El ser humano siempre ha necesitado crear y vencer a su creación dominándola, demostrando así la superioridad. Por ese mismo motivo/placer, las máquinas de calle atraen al personal. Porque luchar a muerte en una nave espacial, investigar ocultos laberintos o pisar a fondo el acelerador de un Ferrari F40 se convierte en un «desafío» para nosotros y tenemos que conseguir la victoria como sea. ¿O es que ese «enano» va a llegar a la última fase y yo no?

Durante mis «indagaciones» y entre alguna que otra partidita —caramba, nunca paso de la tercera pantalla—, pude averiguar que respecto a los videojuegos muchos opinan que hay algo de escasez en la originalidad y agradecen la aparición de nuevos programas tipo juegos de mesa y de habilidad que antes no existían: «Los rompecabezas son geniales». A unos les encantan los videojuegos de «acción» —te ayudan a desarrollar los reflejos—; y a otros mirar antes de atreverse a enfrentarse a la máquina. ¿Sabes? yo he aprendido a jugar mejor, viendo y observando a otros jugadores. Todos coinciden en la enorme evolución desde que se inventó el primer videojuego —aquel del ping-pong—, hasta nuestros días, y desean que sigan evolucionando hasta que se pueda conseguir dar al programa el mayor realismo posible: «Lo bueno sería que al echar una moneda pudieras subirte hasta encima de un dragón; y luchar con terribles asesinos. Hasta podrías acabar con un ojo morado», decía un chico de 15 años que se confesaba «devoto», cien por cien, de los videojuegos.

Pero mientras esto llega, seguiremos acudiendo a nuestros «antros» favoritos de reunión e insertaremos alguna que otra moneda en nuestras «amigas incondicionales» las «maravillosas máquinas de videojuegos».

«Y aquella noche soñé que me quedaba encerrado en el salón. Y en la oscuridad las máquinas cobraron vida. Me rodearon y yo me convertí en una «tragaperras». Y mis ojos daban vueltas cuando las máquinas tiraban de la palanca que antes había sido mi brazo. Y me introducían miles de monedas por la boca. Estuve a punto de indigestarme y... al despertar, grité como si fuera un niño pequeño: ¡mamaaaaa!»

Rafael Rueda

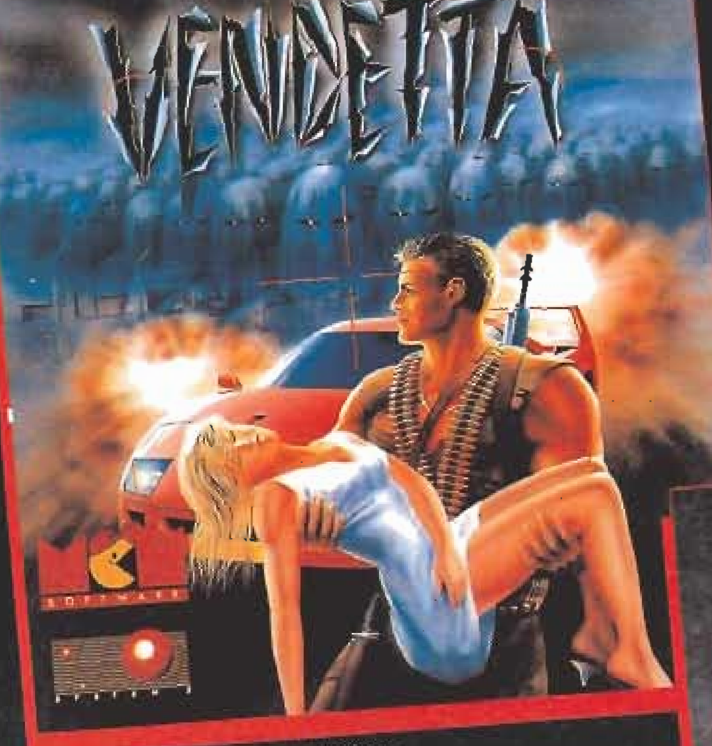
¿Cuándo pondrán las compañías de software de nuestro país un teléfono a disposición del usuario, para poder pedir ayuda cuando esté atascado en alguna pantalla de su programa favorito?

¿Cómo es que aquí no se han tomado medidas serias para defender los intereses de los programadores al estilo de la reciente «Federación contra la Piratería» constituida en el Reino Unido?

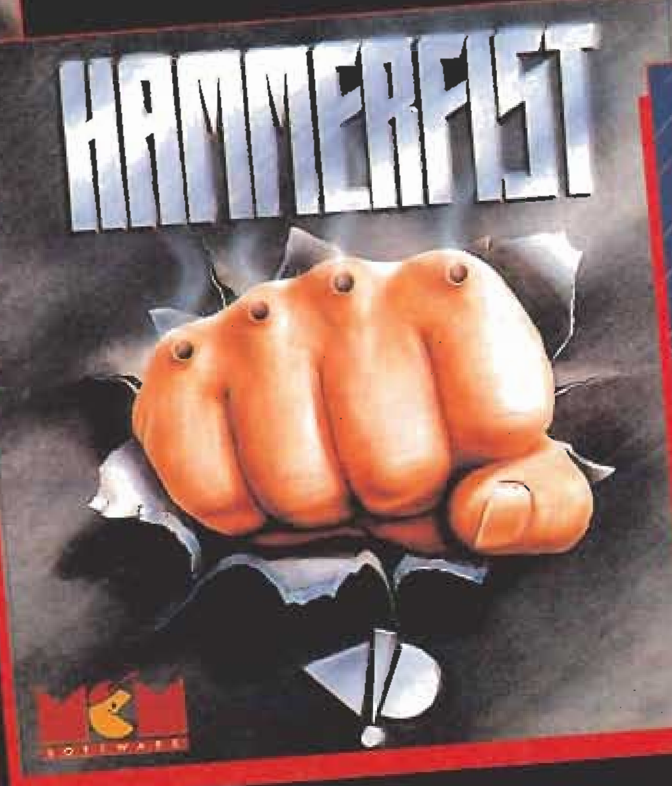
¿Por qué hay países productores de software, como Italia, Portugal o Grecia, que no tienen distribuidor en España?



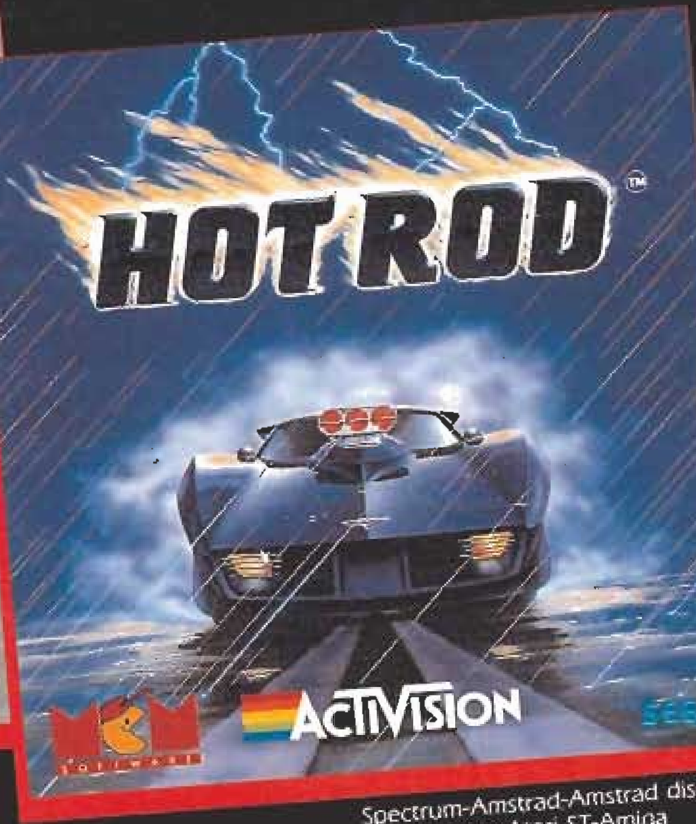
Como siempre... lo



Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



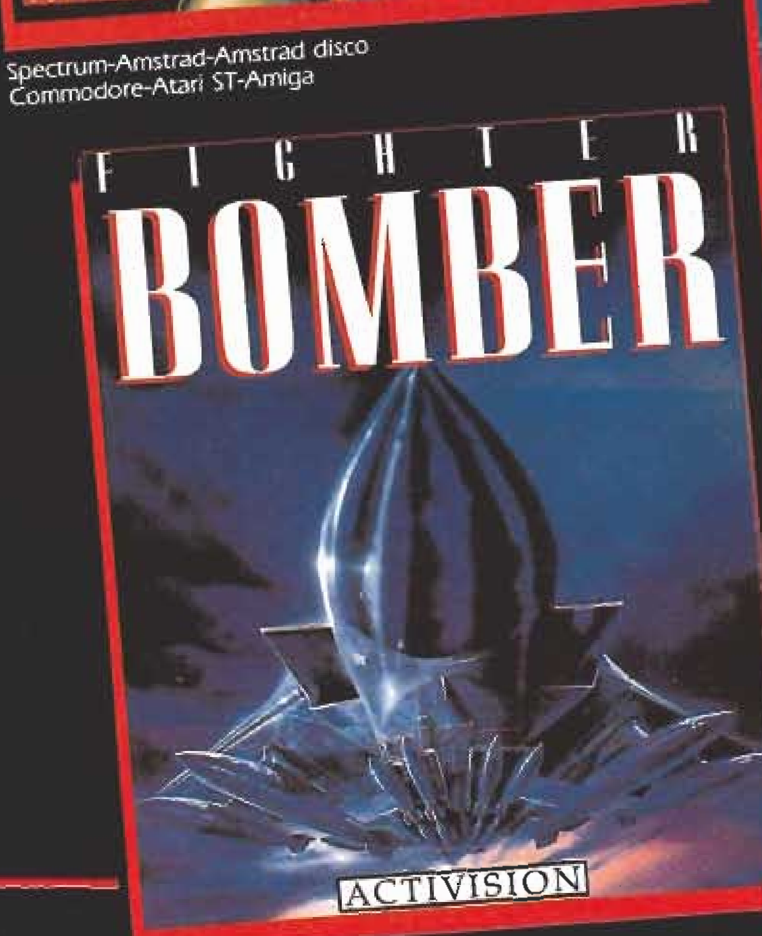
Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



PC 5¼



Spectrum-Amstrad-Amstrad disco
Commodore-Atari ST-Amiga



S O F T



Atari ST-Amiga



PC'S 5¼-3½

SIERRA'S 3-D HELICOPTER SIMULATOR
NOW EXPERIENCE
HEAD-TO-HEAD COMBAT ACTION
THROUGH OPTIONAL
MODEM SUPPORT!
SIERRA

PC 5¼-3½



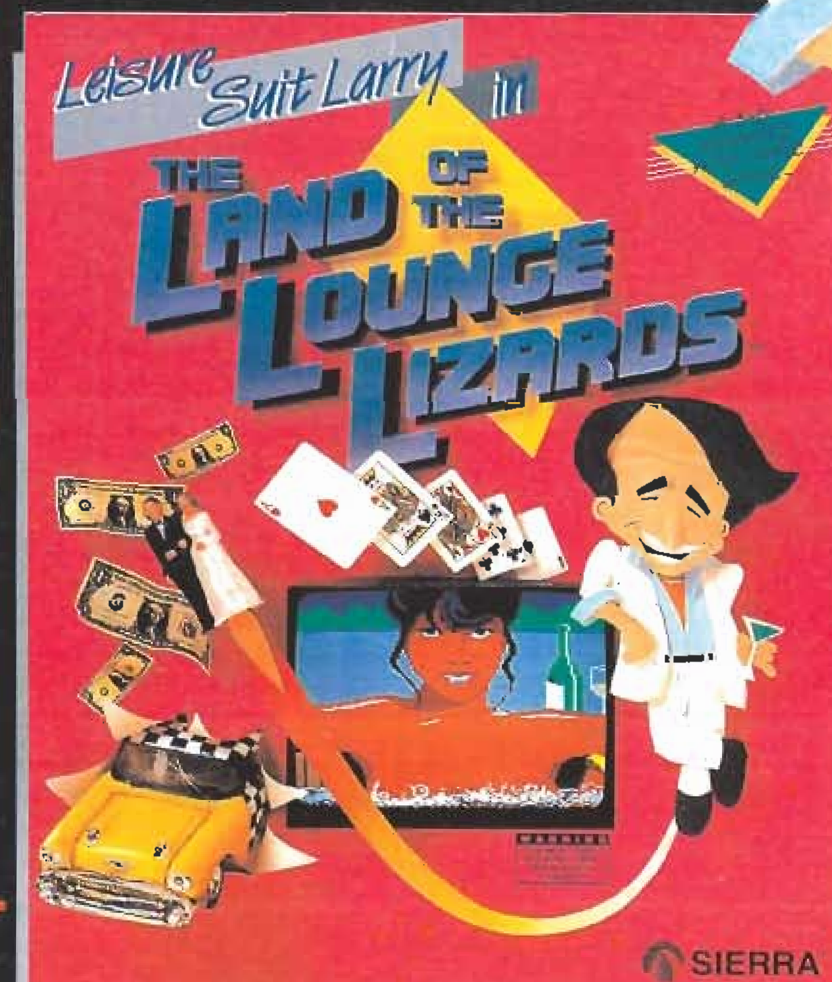








PC'S 5¼-3½
Atari ST
AMIGA





EL MUNDIAL E

Fútbol hasta en la sopa

ITALIA 90



■ U.S.GOLD ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA



Es importante que intentemos coger el balón procedente de un saque de portería.

Los remates cerca de la portería pueden ser peligrosos para nuestro guardameta.

Ya hemos analizado en este número más simuladores de fútbol. Este nuevo, que ahora han publicado los programadores de U.S. Gold, pretende ser algo diferente. Desde luego hay que decir que el ambiente que existe en el terreno de juego, provocado por el griterío de los espectadores, han logrado reproducirlo a la perfección. Parecerá que en tu propio cuarto estén cantando los hinchas de los diferentes equipos. Lo mejor es que te vistas con los colores de tu país favorito y te dispongas, joystick en mano, a sudar la gota gorda sentado frente a tu monitor.

La historia de los campeonatos

Una característica curiosa de este programa es que las primeras quince mil unidades de todos los formatos, están acompañadas por un pequeño librito en el que se nos narra de una forma interesante y amena la historia de los mundiales de fútbol: los mejores jugadores, las ciudades donde se celebrará el campeonato y una serie de datos curiosos sobre este evento compartido por las mejores selecciones del mundo.

El juego en sí contiene pocas novedades con respecto a otros simuladores. Las opciones que nos presenta van a ser las mismas, con muy pequeñas diferencias, que las de los demás programas: así, podemos jugar contra el ordenador o un compañero, elegir cualquiera de los equipos que van a participar en el campeonato y enfrentarnos en un partido amistoso o meternos de cabeza en la fase final. Si elegimos participar en el mundial tenemos que escoger la táctica que van a emplear nuestros jugadores y luego determinar el once inicial que saltará al terreno de juego. También podremos regular la duración de cada tiempo, de los dos que consta cada partido, desde 2 minutos hasta 45.

Durante el encuentro el árbitro controlará el comportamiento de los futbolistas, pudiendo incluso expulsar a algún miembro de alguno de los dos equipos por acumulación de tarjetas. Cuando la jugada en curso obligue a algún jugador a hacer córner, la perspectiva de la pantalla principal donde se desarrolla el partido, cambiará, presentándonos una visión del terreno de juego desde el lateral por el que se deba lanzar el balón.

Otra opción disponible es la posibilidad de grabar el campeonato en curso para poder proseguir otro día con la partida.

COMMODORE

Resulta deprimente ver cómo cambian a peor algunos juegos en las distintas versiones. Aunque las opciones son las mismas, cuando llegamos al partido en sí, el programa se convierte en algo totalmente distinto. Incluso la perspectiva empleada es diferente. La lentitud de nuestros jugadores cuando llevan el balón es desesperante y acaba con toda jugabilidad.

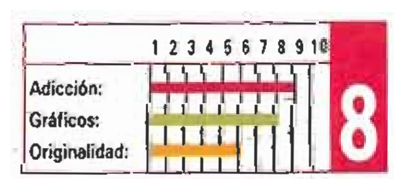
Un buen programa

En líneas generales podemos decir que «Italia '90» es un buen programa para tu Amiga. No llega a superar a otros juegos, pero mantiene durante todo su desarrollo un nivel de calidad aceptable.

Los gráficos son pequeños pero se mueven correctamente, el scroll es bastante suave y el movimiento es lo suficientemente rápido para convertir al simulador en adictivo, si no en un grado muy elevado si lo necesario para que el juego resulte entretenido.

La mayor pega de este nuevo programa es quizás su limitado nivel de juego en las primeras fases. Resulta demasiado sencillo en nuestra opinión eliminar a los equipos controlados por la máquina en los enfrentamientos iniciales. Probablemente un grado de dificultad un poco más elevado habría hecho ganar bastantes puntos al programa.

En fin, estamos viviendo en estas fechas una verdadera "inundación" de programas que tratan de lo mismo. Para nuestra desgracia la mayor parte resultan similares en exceso entre sí. Este es otro problema que se le puede también atribuir a este juego. U.S. Gold debería tener la suficiente imaginación para habernos sorprendido con un programa innovador. ¡Lástima, se quedó en simplemente en divertido! ■



Lo mejor de lo mejor

PLAYER MANAGER

■ ANCO ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

Reunir en un solo programa los mejores elementos de los clásicos juegos de estrategia y de acción de fútbol era algo que sólo un auténtico genio de la programación como Dino Dini, autor del legendario «Kick Off», podía lograr. «Player Manager» no es sólo la confirmación de este hecho, sino también uno de los mejores simuladores deportivos jamás realizados.

Pese que en el mundo del software, al igual que en otros muchos, es válida la afirmación de que sobre gustos no hay nada escrito, en lo que casi todo el mundo parece estar de acuerdo es en que «Kick off» es el mejor simulador de fútbol de todos los publicados hasta la actualidad, especialmente si nos referimos a sus versiones de 16 bits.

Curiosamente, tal vez uno de los pocos que pensaban que el juego era aún susceptible de muchas mejoras era su propio autor, Dino Dini, que materializó sus ideas sobre este particular en tres frentes diferentes: «Kick Off Extra Time», un disco adicional que contenía nuevas opciones y diferentes mejoras al juego original, «Player Manager», el título que en esta ocasión nos ocupa y que es una versión extendida de «Kick Off» que añade al propio simulador de futbol las características de los programas de estrategia de este deporte (recordar el clásico «Football Manager»), y por último «Kick Off 2», que suponemos será una especie de «remake» de lujo del primer programa.

Decide las tácticas de juego

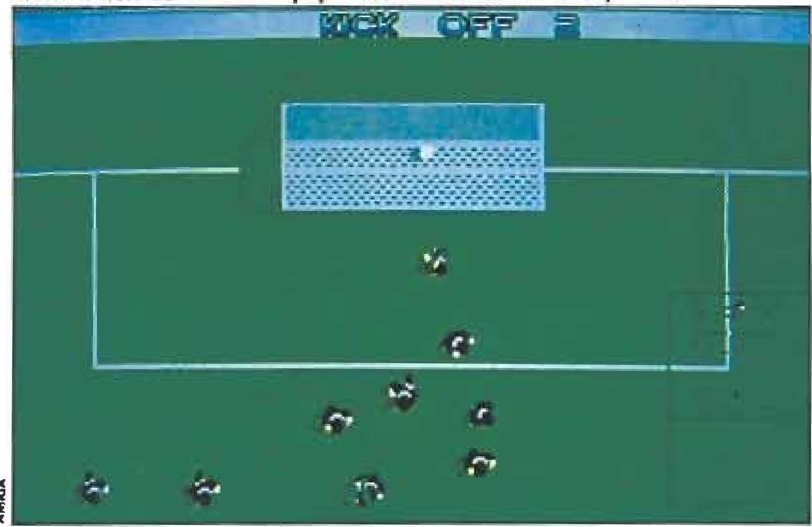
Volviendo así a «Player Manager» hay que decir que en esta ocasión el punto más importante del programa no es nuestra habilidad en el campo de juego (de hecho si queremos ni siquiera tendremos que jugar), sino nuestro acierto en tomar decisiones de tipo estratégico ya que como el propio nombre del programa indica, esta vez no somos un jugador más del equipo, sino el entrenador, es decir el directo responsable de decidir las tácticas de juego, los jugadores de la plantilla que van a formar el equipo titular, los que se van a quedar en el banquillo, proponer traspasos y fichajes a la directiva, y en general todas las acciones que habitualmente un entrenador de fútbol desempeña desde su cargo.

Cuando el juego empieza nuestro equipo, al que podremos llamar de la forma que se nos antoje, estará situado en tercera división, siendo nuestro objetivo hacerle ascender paulatinamente de categoría, para in-



En el menú principal encontraremos todas las posibles opciones que podemos realizar como managers de nuestro equipo.

Antes de cada jornada podremos informarnos de los partidos a disputar, la clasificación de nuestro equipo o el estado de nuestra plantilla.



Una vez sobre el terreno de juego nos encontraremos con un panorama muy familiar: el del ya mítico «Kick off», también de Dino Dini.

tentar llegar como meta final a la consecución del título liguero en primera división.

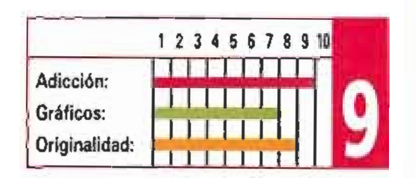
Desgraciadamente esto no es nada fácil, como vosotros mismos descubriréis, ya que nuestros jugadores no son precisamente unos «cracks», y la única forma posible de mejorar el rendimiento de nuestro equipo es tratar de averiguar cuáles son sus puntos más débiles para situar en ellos jugadores que estén rindiendo poco en otras posiciones o bien tratar de fichar nuevos jugadores, si bien esto es algo bastante aventurado pues no es nada fácil, a priori, averiguar cuál va a ser el rendimiento de los jugadores disponibles en las listas de traspasos.

Estrategia y Arcade

La mayor diferencia de «Player Manager» con el resto de los juegos estratégicos de fútbol, es que una vez tomadas todas las decisiones de cada jornada podremos saltar a la cancha, encontrándonos entonces con un panorama muy familiar... el de «Kick off», evidentemente. Disponemos de varias posibilidades en este momento, yendo estas desde la opción de tomar parte en el partido como un jugador más, controlando el ordenador al resto de nuestro equipo (los aficionados a «Kick off» descubriréis que esta modalidad de juego es tremendamente distinta a la original), tomar control de todo el equipo, disputando un partido de «Kick off» normal, o bien simplemente dejar que sea el ordenador el que controle a nuestros jugadores, cuyo rendimiento dependerá de factores tales como nuestro acierto estratégico, si jugamos en casa o no, o por supuesto, la entidad de nuestro rival.

Con todos estos elementos el programa adquiere una dimensión extraordinaria ya que en su desarrollo se combinan de la forma más adictiva los mejores elementos de un super-juego como «Kick off» y los mejores también de un buen juego de estrategia, elevando a «Player Manager» al rango de auténtico clásico. Sin duda uno de los simuladores deportivos más completos y reales jamás realizados. ■

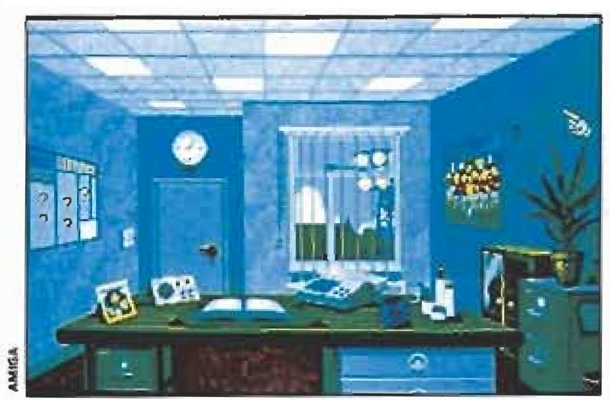
J.E.B.



Entra en el negocio

EUROPEAN SUPERLEAGUE

■ *CDS SOFTWARE* ■ *V. Comentada: AMIGA* ■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*



El lugar desde donde vamos a dirigir nuestro equipo es la oficina del club.



El ordenador tiene en su memoria las características de todos los miembros de los distintos equipos.

Al igual que en el «Player Manager» de Anco, que podrás ver comentado en estas mismas páginas, el juego que ahora nos ocupa se dirige principalmente a los que tengáis afición por convertiros en empresarios del deporte. Sin embargo, este «European Superleague» tiene una serie de diferencias con el programa de Dino Dini que le convierten aún más en parte del universo de los juegos de estrategia y le apartán de cualquier faceta arcade.

Escoge tu propio equipo

Nada más comenzar a jugar tenemos que tomar la decisión de elegir el equipo que vamos a dirigir. Una completa selección de los más importantes clubs europeos se abre ante nuestros ojos, incluso hay uno español: el Real Madrid. Por supuesto, si nuestras preferencias no se decantan por ninguno podemos cambiar el nombre al que queramos. Sin embargo, los nombres de los diferentes jugadores permanecerán inalterables. Nada más terminar la elección pasamos a lo que es el juego propiamente dicho.

Nos encontramos en un confortable despacho en cuya mesa están situados todos los artilugios propios de nuestra labor como directivo. Tenemos un teléfono con el que vamos a poder enviar o recibir llamadas, un interfono con el que nos comunicaremos con nuestra secretaria, ésta nos va a recordar día a día las citas que completan nuestra agenda, un calendario de partidos y un cajón repleto de dossiers e informes.

Comenzamos nuestra tarea siempre en lunes y tendremos, durante la semana en curso, que tomar las decisiones que nos lleven a ganar el partido de la jornada que se celebrará en domingo. Es importante permanecer siempre en contacto con el entrenador y revisar los programas de entrenamiento y las tácticas de juego. También podremos hacer declaraciones a la prensa o simplemente leer los periódicos del día por si llevan alguna noticia importante. Asimismo los jugadores nos pedirán una entrevista para tratar temas tan importantes para ellos como las cuantías de las primas o el dinero de la ficha. En nuestras manos está la posibilidad de venderlos a otro equipo si sus condiciones nos parecen abusivas, así como reforzar la plantilla con jugadores procedentes de otro equipo cuando lo consideremos oportuno.

Nadie es perfecto

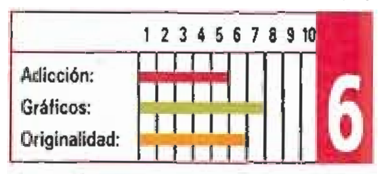
Como podéis ver la cantidad de acciones que podemos realizar en este programa es enorme. Sin embargo, echamos en falta una posibilidad que otros juegos de características similares si poseen: cuando llegamos a la fecha del partido veremos como la pantalla se transforma en una imagen de un campo de fútbol y como los momentos más importantes del encuentro se limitan a simples ventanas que se abren mostrándonos exclusivamente fotografías de las jugadas decisivas. Lo único que tenemos que hacer es mirar y esperar que las decisiones que hemos tomado nos conduzcan a la victoria.

Las pantallas del juego, en las que realizamos las actividades propias de un buen directivo como nosotros, resultan muy completas y bien realizadas. Al contrario que en otros juegos los menús surgen al pulsar los objetos reales que se encuentran en la imagen que surge en nuestro monitor; así si pulsamos el teléfono se abrirá una ventana para preguntarnos dónde queremos llamar, si remarcamos en el pulsador de la luz ésta se apagará o encenderá, si señalamos el interfono nos pondremos en contacto con la secretaria, etc.

Nuestra opinión

«European Superleague» tiene detalles muy buenos. El principal es que está completamente traducido al español, aunque algunas veces la traducción no es tan buena como debiera. Los gráficos, que en este caso se convierten en pantallas, están muy bien hechos y aunque no excesivos en su número resultan lo suficientemente detallados para no aburrir. Lógicamente el sonido no existe prácticamente y se limita a las llamadas de teléfonos o a las del interfono. En cuanto a la adicción podemos decir que es un juego entretenido aunque en algunos momentos se hace tediosa la espera entre las cargas del disco. Por supuesto, si eres un aficionado al arcade no esperes encontrar nada que te guste en este programa pues carece de cualquier secuencia de este tipo en la que se pueda participar. Esto se convierte quizás en el mayor hándicap de un lanzamiento que podría haber sido un gran éxito y que se va a limitar a atraer a los fanáticos de la estrategia. Una lástima. ■

J.G.V.



EL MUNDIAL E

Sonrisas y lágrimas

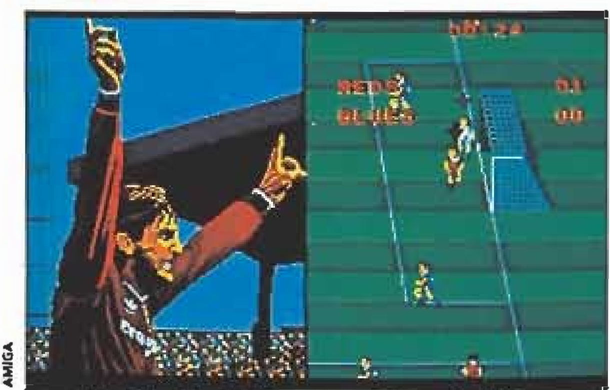
KENNY DALGLISH SOCCER MATCH

■ IMPRESSIONS ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



El juego combina gráficos de pequeño tamaño y escasa calidad, con otros más espectaculares y cuidados.



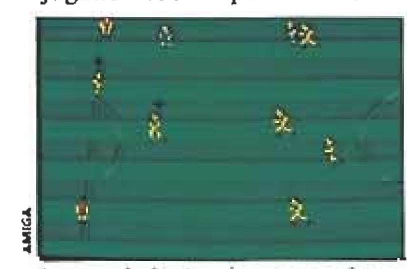
La calidad técnica del juego es realmente ínfima y resulta prácticamente injugable.

El titular que encabeza este comentario puede parecer poco apropiado para un programa deportivo, pero viene motivado porque sonrisas y lágrimas es lo que va a provocar esta producción de Impressions (este nombre se nos antoja fue elegido por la «impressionante» jeta que se gastan sus responsables): sonrisas, más bien carcajadas, porque el programa es tan absolutamente infame, que en algunos momentos llega a ser realmente cómico; y lágrimas, porque el incauto áquel que atraido por el nombre que sirve de reclamo al programa (se nos antoja que el pobre Kenny Dalglish o anda mal de dinero y acepta cualquier cosa, o decididamente no tiene ni la más remota idea de videojuegos) caiga en la trampa y desembolse la nada despreciable cantidad de dinero que cuesta este pseudo-aspirante a programa, tendrá tiempo para llorar amargamente su error y se arrepentirá, una y mil veces, de no haber leido a tiempo este comentario.

Fútbol a cámara lenta

Podríamos hacer un pequeño repaso del pequeño número de opciones que el juego contiene, pero creemos que si pasamos directamente a enumerar la variedad de desaguisados que incluye este pequeño engendro informático, nos ahorraremos todos un tiempo precioso que desde luego «Kenny Dalglish Soccer Match» no se merece. Sujetaros el cinturón que allá vamos: como aperitivo decir que una de dos, o a nuestros jugadores alguien les ha rellenado las botas con plomo o algún gracioso ha sustituido el césped por chicle, porque la velocidad con la que se mueven nuestros jugadores hace que un caracol a su lado parezca un Porsche último modelo. Para seguir hay que hacer también mención honorífica a la rutina que controla el movimiento de la pelota, ¡qué decir de ella!, ¿surrealista?, ¿anarquista, tal vez?, el hecho es que la forma en que rebota sobre el césped hace pensar que un canguro esté realizando su tabla diaria de gimnasia en su interior.

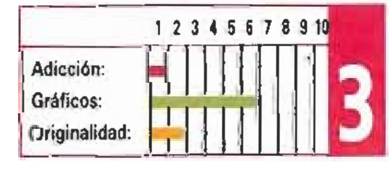
Si todavía seguís leyendo (realmente sois unos morbosos), estáis a punto de descubrir las guindas finales al programa: el control del balón es prácticamente imposible, el sonido es algo semejante a un petardeo que degenera en ametralladora si un jugador toca repetidamente el esférico, los porteros son totalmente incapaces de coger un balón con la mano y desarrollan un auténtico estilo «pecho-lobo» de forma tal que se sirven, únicamente, de su torso para detener los lanzamientos dirigidos hacia su portería, y lo mejor como punto y final, la absoluta patada que le han dado los autores del juego al reglamento del fútbol, ya que la lista de infracciones que se pueden realizar impunemente es absolutamente asombrosa: el jugador que saca de centro puede volver a tocar la pelota, podemos arrebatarle la pelota al portero sin ningún tipo de reparos cuando va a sacar desde su área, y en fin, para qué seguir, la antología del disparate aplicada a la realización de un video-juego.



Los movimientos de nuestros jugadores son desesperantemente lentos y el del balón sumamente irreal.

Realmente hacia tiempo que no teníamos oportunidad de ver un programa tan auténticamente horrible, y sólo nos sorprende la desfachatez de la que hace gala Impressions comercializando el juego como un lanzamiento de primera fila, incluso respaldándolo con el nombre de un jugador de renombre internacional como Kenny Dalglish, cuando en realidad no se merecía ni el del «medio estorbo» del Alpedrete F.C. (y que sepan perdonarnos los hinchas de este honorable club). ■

J.E.B.



Se acerca el mundial

WORLD CUP SOCCER 90

■ VIRGIN-MASTERTRONIC ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, AMIGA, PC

Todo el mundo del deporte está pendiente del próximo mundial de fútbol que se celebrará en Italia dentro de nada. Nosotros también y como prueba de ello en el siguiente comentario te vamos a hablar de un programa que siguiendo la línea que comenzó hace años el famoso «Match Day» y que culminó con el archiconocido «Kick Off» nos va a traer el increíble ambiente que se va a formar en los campos cuando se celebre este importante acontecimiento.

Que gane el mejor

«World cup soccer'90» es un juego que tiene una serie de características novedosas que le convierten por lo menos, si no en bueno si en diferente. En primer lugar destacar que mientras la perspectiva utilizada en los últimos simuladores de este deporte era la que podríamos llamar "a vista de pájaro" en este programa vemos a los jugadores desde una de las gradas que están situadas detrás de la portería. Desgraciadamente siempre observamos los movimientos de los equipos desde el mismo sitio, lo que hace que cuando utilicemos la modalidad de dos jugadores uno de ellos tenga ventaja sobre el otro. Esto se deberá principalmente a otra de las curiosidades de este juego: cuando uno de los futbolistas entra en el área contraria cambia la estructura del programa y pasamos a ver el partido como si estuviéramos sobre el mismo césped del campo. Esto a simple vista parece interesante, pero si le añadimos que mientras en una de las porterías vemos al portero desde detrás de la red, en la otra le vemos desde detrás del jugador atacante —con lo que éste nos tapa la visión del guardameta—, podemos concluir que siempre el poseedor de uno de los dos campos tendrá más facilidades para manejar a su defensor que el otro, ya que estará tapado por el futbolista que en ese momento intenta colarle un gol.

En segundo lugar, llama la atención la perfección con la que están realizados los saltos del portero cuando se arroja hacia



Nada más sacar de centro, un pase de nuestros jugadores nos conduce dentro del área.



Si nos descuidamos, el ordenador toma el control del jugador y puede meternos el gol de la victoria.

PC

La característica que define a esta versión es la palabra rápido. Incluso en las máquinas lentas este programa no desmerecerá en absoluto. La versión para la tarjeta EGA nos permite disfrutar de unos gráficos casi calcados de los de Amiga. El mejor fútbol del momento para tu compatible.

AMSTRAD

Menos en los gráficos, idéntico en todo a la versión Amiga. Una velocidad un poco inferior a la de los otros ordenadores le convierten en especialmente recomendable si no eres un experto en este tipo de programas.



AMIGA

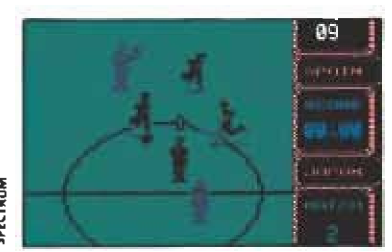
Delante de la portería nuestro único problema es engañar al portero para no detenga el disparo.

el balón. Aunque esta característica, al igual que la anterior, también queda oscurecida por la imposibilidad que tenemos de controlar al guardameta para salir de la portería, limitándonos a moverle solamente hacia la dirección del esférico cuando el atacante dispara.

Fútbol a medida

En lo referente a las diferentes opciones vamos a encontrar en «World cup soccer'90» las habituales en un juego de fútbol: oportunidad de escoger la duración en minutos del partido, aunque éste sólo constará de un tiempo y no de dos como es habitual, elegir el nivel de juego de la computadora cuando utilicemos la opción de un solo participante y, por último, sonido y volumen del mismo.

Tanto si jugamos contra el ordenador como contra otra persona, sólo podremos elegir entre cuatro equipos diferentes, nos imaginamos que estos serán los favoritos para los programadores de este simulador; tenemos la oportunidad de participar como Inglaterra, Bélgica, Italia y España. Resulta curioso ver como los colores de los uniformes de estos distintos equipos no tienen nada que ver con los que utilizan en la realidad.


SPECTRUM

Al tocar el balón, el control pasa al jugador que en ese momento tiene la pelota.

SPECTRUM

Con las mismas características que el Amiga. Los gráficos en este caso han perdido calidad para ganar en velocidad y posibilidad de movimiento. Resulta adictivo aunque no llega a superar, en nuestra opinión, a los ya clásicos simuladores de este deporte.

En busca de la adicción

En cuanto al movimiento podemos decir que el juego es rápido y se maneja con suma facilidad. Todo esto le convierte en bastante adictivo, la principal cualidad de «World cup soccer'90».

Los jugadores se pueden mover en las ocho direcciones del joystick y cuando apretamos fuego vemos como mueven la pierna, si tenemos el balón dispararemos con una determinada potencia dependiendo del tiempo que hayamos pulsado el botón. Para arrebatar el esférico a los contrarios habrá que acercarse y también oprimir el disparador, pero cuidando del momento en que lo hacemos porque en este juego también hay faltas y penalties.

El jugador que manejamos está señalado por una flecha sobre su cabeza y podemos cambiarle usando también el disparo con lo que el indicador se trasladará al futbolista que en ese momento esté más cerca del balón, de esta forma podemos realizar pases entre los miembros de nuestro equipo.

Si pusiéramos en uno de los platos de una balanza las cualidades de este programa y en el otro los defectos veríamos que se compensaban entre unos y otros. Así que, resumiendo, diremos que el juego que nos ocupa resulta entretenido por la adicción y problemático en algunos momentos por la perspectiva usada. A medio camino entre aprobado y notable. ■

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

Sólo para tus ojos

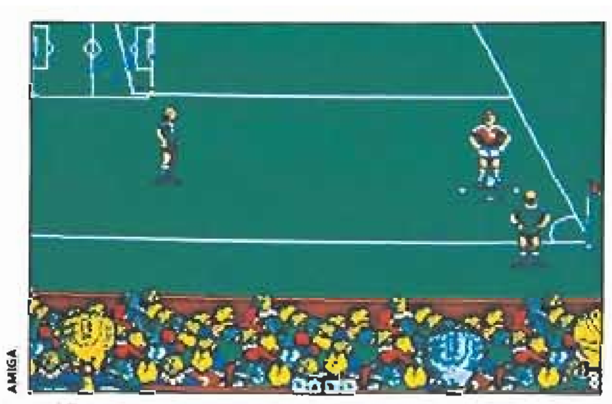
MANCHESTER UNITED

■ *KRISALIS* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA*


AMIGA

Desde el menú principal del juego tenemos acceso a la mayoría de las opciones que podemos realizar.


AMIGA

Gráficamente el juego es quizás el más destacable de todos los analizados en estas páginas.

La recién nacida compañía Krisalis, no ha querido perder su oportunidad para apuntarse al tren de los simuladores de fútbol que inevitablemente nos invade. En esta ocasión el programa va apadrinado por un equipo completo y no por un jugador y combina en sus entresijos partes iguales de estrategia y arcade.

Primeros pasos

Completado el proceso de carga aparecerá ante nosotros el menú principal de selección, compuesto por vistosos iconos de gran tamaño que simbolizan las diferentes opciones a las que podemos acceder utilizando para ello nuestro ratón. En lo referente a la parte estratégica hay que mencionar que disponemos de posibilidades tales como consultar el estado financiero de nuestro club, su rendimiento en el campeonato, estado de los jugadores que configuran nuestro equipo, informes acerca de los jugadores sancionados o lesionados, acceso a un gimnasio donde podremos elegir la tabla de entrenamiento para cada uno de nuestros jugadores, y también una útil opción que nos permite realizar fichajes o traspasos para mejorar nuestro equipo o aumentar el volumen de nuestras arcas.

Todas estas acciones nos permiten que, antes de que llegue el instante de saltar a la cancha, decidamos exactamente cuál va a ser la configuración de nuestro equipo, y además una vez seleccionada la opción de disputa de los partidos, modificar otra serie de factores como la alineación titular, la posición de juego de cada futbolista y la disposición táctica de nuestros jugadores sobre el terreno.

Hasta aquí todo de perlas, e incluso cuando saltamos por primera vez a la cancha y observamos los soberbios gráficos con los que ha sido dotado el programa el panorama resulta aún más esperanzador. ¿Un sueño hecho realidad?. Pues no, desgraciadamente nada es perfecto y «Manchester United» menos aún, porque una vez puesto el balón en juego se revela el auténtico punto débil del programa: su reducida jugabilidad.

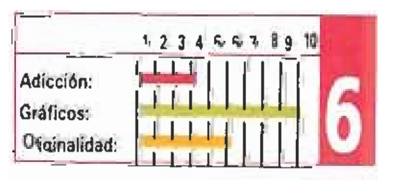
Un punto de vista complicado

El movimiento de los jugadores es rápido, eso sí, pero el punto de vista lateral escogido complica notablemente acertar con la dirección correcta para hacerse con el balón. Resulta bastante complicado ligar jugadas entre nuestros jugadores, pues el toque de balón es bastante impreciso, y el movimiento de la pelota tampoco es demasiado realista. Sin embargo, con diferencia, el punto más criticable del programa es el comportamiento de los porteros, auténticos «supermanes» capaces de pararse lo que sea. Allí están siempre ellos impertérritos dispuestos a hacerse con un esférico. Si no nos creéis probar a hacer este «experimento»: seleccionar la opción de juego contra el ordenador y una vez realizado el saque central soltar vuestro joystick y dejar que el contrario juegue a sus anchas... descubriréis con sorpresa como se consume paulatinamente el tiempo de juego mientras que los delanteros contrarios se estrellan, una y otra vez, contra esa auténtica barrera humana que es nuestro portero.

Pero lo peor no es esto, sino que en el campo contrario, y defendiendo el marco de nuestros rivales nos encontraremos con un hermano gemelo de nuestro portero, ya que imitando su mismo estilo se dedicará a detener, una vez tras otra, los lanzamientos de nuestros delanteros con la más pasmosa facilidad. Tan sólo en muy contadas ocasiones, y realizando un lanzamiento esquinado y muy potente, lograremos estrellar el esférico contra las mallas contrarias.

Si es cierto que al auténtico estandarte de los programas de fútbol, «Kick off», se le puede achacar una notable pobreza gráfica, aun más lo es que de poco sirve construir una auténtica maravilla gráfica que tan sólo sirve para eso, para mirarla, y eso es un gol como una casa que no lo paran ni los porterazos de este programa. ■

J.E.B.



De cabeza al mundial



MUNDIAL DE FUTBOL

- OPERA SPORT
- En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA



Un saque de banda al lugar acertado puede hacer que metamos un gol.



Una media fuerte es el secreto que nos llevará a la victoria.

Opera Sport está lanzada con sus últimas producciones. Además del extraordinario Pole 500 el mundial de Italia hace inminente la salida al mercado de su nuevo programa de fútbol, dedicado a tan principal evento deportivo.

Una compañía tan importante como ésta no podía dejar pasar el momento para realizar un gran programa, lo que, por otra parte, viene siendo habitual en sus creaciones. Lo que hemos visto del juego, aunque no llega a ser la versión definitiva, augura emoción y entretenimiento a tope imitando a tus astros del balompié.

El programa consta de una gran variedad de opciones que le convierten en uno de los más completos de la actualidad. Nuestra primera tarea, y donde deben empezar todos aquellos que deseen hacer carrera en este deporte, será dirigirnos al campo de entrenamiento. Allí nos vamos a acostumbrar al movimiento de nuestros jugadores y vamos a ensayar las jugadas que, sin lugar a dudas, nos permitirán llegar a la final o al menos, intentarlo. También practicaremos corners, faltas, penalties, etc.

Cuando nuestros muchachos estén correctamente preparados tendrán la oportunidad de enfrentarse a otros equipos en una fase previa al campeonato en la que no nos jugamos nada y nos va a permitir ensayar las tácticas que hemos aprendido en el entrenamiento.

Ahora, tras el duro trabajo, ha llegado el momento de la verdad. Nuestro avión ha llegado a Italia y nos disponemos a comenzar la competición. El programa, llegado este punto, nos va a permitir ver las características de cada uno de los jugadores de todas las selecciones. Todas ellas aparecen en el juego vistiendo los colores reales de sus uniformes. Después de conocer a los miembros del otro equipo se nos preguntará la táctica en la que vamos a colocar a nuestros hombres.

Y ya estamos de lleno en el primer partido. Jugaremos un mundial contra las 24 selecciones que se han clasificado. La estructura del campeonato es la misma que en la vida real, empezamos participando en una liguilla y los mejor situados en la tabla pasarán a la siguiente fase. También tenemos la oportunidad de salvar a cinta o disco el juego en cualquier momento lo que nos da la posibilidad de continuar otro día para conseguir el preciado título.



Podemos elegir manejar cualquiera de los 24 equipos que van a participar en el campeonato.



Perder un balón cerca de nuestro área puede traer consecuencias funestas.

Además, este juego de Opera, nos va a permitir modificar también otros parámetros del programa como la duración del encuentro, el número de jugadores, es decir, si participamos solos o con algún amigo, o ver una demo en la que está representada la ceremonia de comienzo del campeonato con un desfile de todas las selecciones, suelta de palomas, fuegos artificiales y la música de todos los himnos nacionales de cada país.

Durante el partido la habilidad de los jugadores va a depender del cansancio de los mismos. También existen faltas y tarjetas, con su correspondiente acumulación y sanción consecuente. La movilidad del portero y su capacidad de saque es totalmente controlable y, si somos, lo suficientemente hábiles, podremos realizar diversas piruetas para rematar, como chilenas, planchas o tijeras.

El fútbol total

La perspectiva en que vemos el terreno de juego y dirigimos a nuestros hombres, es desde arriba del campo, similar a la utilizada en el «Kick off». En una esquina de la pantalla aparece una representación del césped en la que nuestros jugadores y los del equipo contrario están identificados por puntos de distinto color. Esto nos va a permitir realizar pases a zonas lejanas que no aparezcan en la pantalla principal. De esta forma el ganar un partido no sólo va depender de nuestra habilidad en el regate sino que también influirá la llamada "visión de juego" para detectar la mejor situación del jugador al que va a ir dirigido el pase.

En lo referente a los gráficos podemos decir que están muy bien definidos y su tamaño es suficiente para poder apreciarles con detalle. El sonido durante el partido es prácticamente nulo pero tampoco un juego de este tipo necesita más que el ruido el silbato del árbitro o el botar del balón sobre el césped. El movimiento es bueno aunque el scroll resulta un poco brusco, pero esperemos que este pequeño defecto sea corregido antes de su lanzamiento.

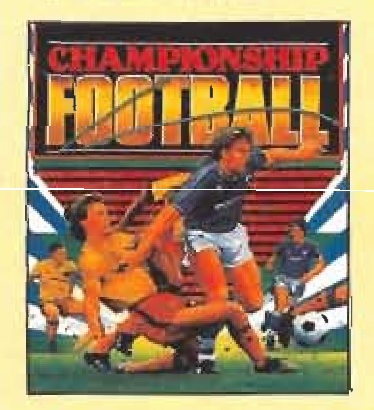
En resumen, el que esta vez parece el programa definitivo de fútbol va a surgir de una compañía española. «Mundial de fútbol» no sólo va a ser bueno sino que además va a ser nacional, esperemos que esto cree escuela y dentro de poco otros programadores se animen a traer hasta nuestros ordenadores simuladores deportivos tan completos y bien hechos como el que nos ocupa. ■

J.G.V.

y además...



■ *Y, por si no habéis tenido bastante con esta dosis de programas de fútbol, debéis saber, que antes de que comience el Mundial otros cuantos más estarán disponibles en los estantes de las tiendas. «Kick Off 2» realizado en el cuartel general de Anco con el máximo secreto, no estará disponible hasta el último momento para evitar que puedan ser copiadas algunas de sus innovaciones. Dino Dini, su programador, asegura que esta segunda parte será incluso mejor que la primera. Lo va a tener difícil.*

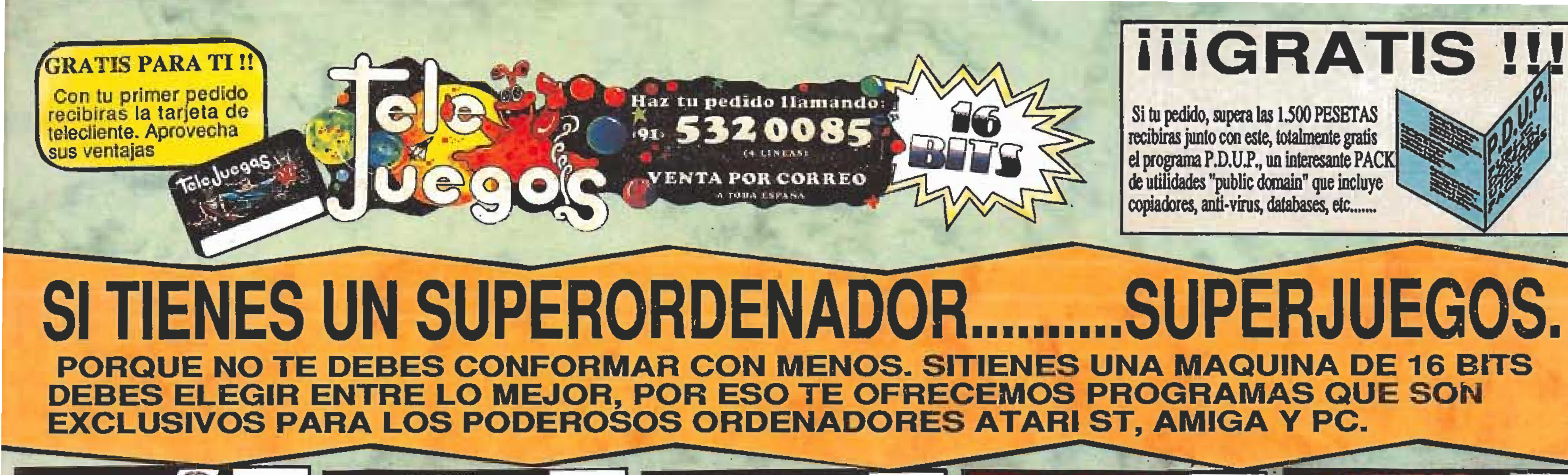


■ *Otro programa que está a punto de salir es el «Adidas championship football» realizado por Ocean. En este juego vamos a tener la posibilidad de, no sólo controlar la fuerza con la que dispararemos el balón, sino también de variar el ángulo de lanzamiento para dar a la pelota más o menos altura. Muy pronto, en nuestros 8 y 16 bits.*

■ *Un tercer simulador es la última versión del antiguo «Football Manager». Esta vez con el nombre «Football Manager: World Cup Edition». Un juego que seguirá las líneas marcadas hace ya ocho años por su creador, Kevin Toms, aunque esta vez nos va a permitir dirigir las selecciones nacionales que competirán en Italia.*

■ *«Italia 1990» de Codemasters, está siendo realizado por 5 (¡CINCO!) grafistas a la vez, lo que imaginamos le dará una elevada calidad artística. Esperemos que este cuidado en el aspecto gráfico no vaya en detrimento de la adicción.*

■ *Y seguramente todavía habrá más, de momento, Ocean tenía en proyecto otro programa llamado «The official Liverpool FC soccer game» pero misteriosamente desapareció de sus planes de lanzamiento, por lo que verá la luz probablemente el próximo mes de septiembre.*



SI TIENES UN SUPERORDENADOR..........SUPERJUEGOS.

PORQUE NO TE DEBES CONFORMAR CON MENOS. SITIENES UNA MAQUINA DE 16 BITS DEBES ELEGIR ENTRE LO MEJOR, POR ESO TE OFRECEMOS PROGRAMAS QUE SON EXCLUSIVOS PARA LOS PODEROSOS ORDENADORES ATARI ST, AMIGA Y PC.



SHERMAN M4 — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC




MAYA — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC

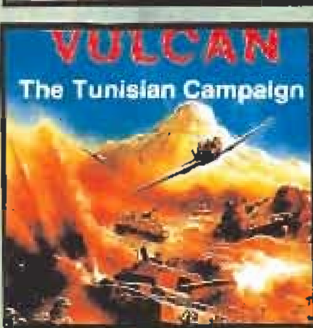


XENON 2 — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC

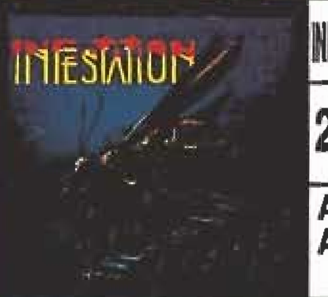
SHADOW OF THE BEAST — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA



TETRIS — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC



VULCAN — PRECIO: 2.195 PESETAS — ATARI AMIGA PC



INFESTATION — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA



CONQUEROR — PRECIO: 2.250 PESETAS — AMIGA PC



NORTE Y SUR — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA PC



IVANHOE — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA



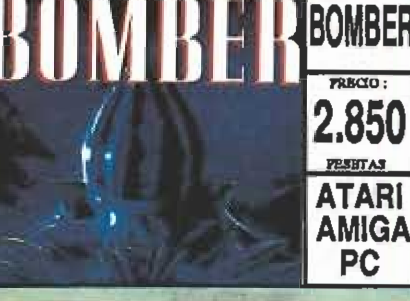
BATTLE CHESS — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA PC



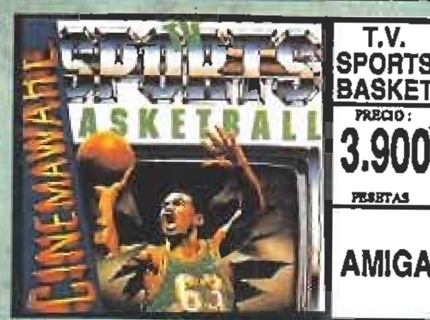
XENOMORPH — PRECIO: 2.595 PESETAS — ATARI AMIGA PC



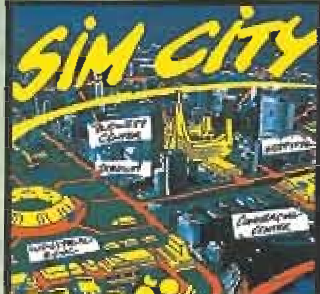
PAK GIGANTE 2 — PRECIO: 2.750 PESETAS — PC



BOMBER — PRECIO: 2.850 PESETAS — ATARI AMIGA PC



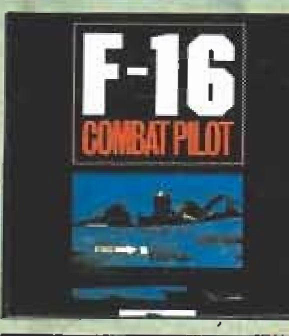
T.V. SPORTS BASKET — PRECIO: 3.900 PESETAS — AMIGA



SIM CITY — PRECIO: 3.990 PESETAS — ATARI AMIGA PC



F-29 — PRECIO: 3.990 PESETAS — AMIGA



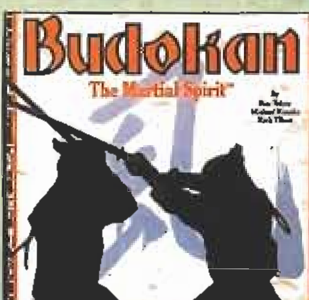
F-16 — PRECIO: 4.495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



POPULOUS & PROMISED LANDS — PRECIO: 4.495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



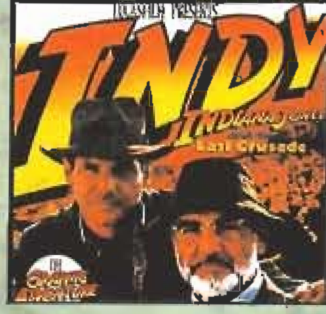
PAK MAGNUM 4 — PRECIO: 4.495 PESETAS — AMIGA



BUDOKAN — PRECIO: 4.495 PESETAS — PC



FALCON — PRECIO: 5.000 PESETAS — ATARI AMIGA PC



INDIANA AVENTURA GRAFICA — PRECIO: 5.490 PESETAS — ATARI AMIGA PC



DRAGONS LAIR — PRECIO: 9.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC



SPACE ACE — PRECIO: 9.995 PESETAS — AMIGA

OFERTAS ESPECTACULARES APROVECHATE



CHUBBY GRISTLE — 495 PESETAS — ATARI AMIGA



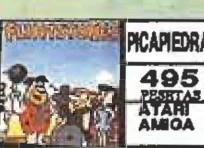
HUNT FOR RED OCTOBER — 495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



TERRAMEX — 495 PESETAS — ATARI AMIGA



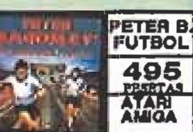
PACMANIA — 495 PESETAS — ATARI AMIGA



PICAPIEDRA — 495 PESETAS — ATARI AMIGA



IZNOGOUD — 495 PESETAS — ATARI



PETER B. FUTBOL — 495 PESETAS — ATARI AMIGA

EQUIPO — 495 PESETAS — PC

SE PUEDEN PEDIR CONJUNTAMENTE JUEGOS DE ESTE ANUNCIO Y DE LAS PÁGINAS 40-41

¡¡¡GRATIS !!!

Si tu pedido, supera las 1.500 PESETAS recibiras junto con este, totalmente gratis el programa P.D.U.P., un interesante PACK de utilidades "public domain" que incluye copiadores, anti-virus, databases, etc.......

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
**TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID.**

FORMA DE PAGO: Contrarreembolso. deseo recibir contrarreembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupon de pedido. NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre..............................
Apellidos..............................
Domicilio..............................
Poblacion..............................
Provincia ....C.Postal..............
Telefono..............................
Num.de telecliente..............................
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ ATARI
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador, para el que se quieren recibir los juegos.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	2
TOTAL	

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Mientras contemplo a mi querido padre dormitando en su mecedora, se me hace difícil pensar en la cantidad de peripecias por las que tuvimos que pasar en nuestra última aventura. Dicen que el amor mueve montañas, y yo cada día estoy más convencido de ello. De otro modo, nunca hubiese logrado rescatar al doctor Henry Jones de las mismísimas garras de la muerte.

Recordar ahora el momento en que el malvado Walter Donovan disparó su arma sobre mi progenitor, sin que yo pudiese hacer nada por evitarlo, me hiela la sangre. Pero tengo que reconocer que todos aquellos avatares son en el fondo lo que da sentido a mi vida: nací siendo aventurero y en la aventura terminaré mis días.

Durante las últimas semanas he intentado revivir de manera ordenada la historia de mis andanzas tras la pista del Santo Grial, pero parece que mi memoria me traiciona una vez más, y que de cada situación sólo puedo recordar algunos detalles importantes que contribuyeron a solucionarla.

Con la ayuda de mi padre he conseguido ordenar cronológicamente los acontecimientos, pero dado que él no estuvo conmigo en todo momento, no va a ser posible ser demasiado detallista en esta historia. De todas formas, espero que al menos, las líneas que siguen sirvan para conseguir sacaros de la monotonía y hacer vuestra vida un poco menos aburrida.

Una aventura de película

Desde el principio de los tiempos, el hombre soñó con poseer la llave que abría la puerta entre la vida y la muerte, y a lo largo de la historia, las generaciones se han dedicado a buscar ese objeto mágico que permitiera invertir el orden divino. Ya en la Edad Media, los caballeros cruzados comprendieron que un cáliz que había sido usado por el hijo de Dios, era, sin lugar a dudas, algo tan preciado que podría servir para lograr cualquier milagro. Nace aquí la leyenda del Santo Grial, cuyas sorprendentes propiedades no podían escapar a la ambición de un personaje con enormes ansias de poder: Adolf Hitler.

Es él quien organizará toda la trama en la que nos veremos envueltos, con la idea de conseguir lo único que le faltaba: algo que le permitiera volver a la vida a una persona, con la misma facilidad con que podía matarla.

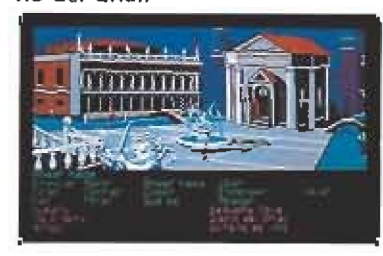
Por aquellos días, mi ánimo andaba por los suelos ante la noticia de la desaparición inexplicable de mi padre, el Dr.Henry Jones. Yo sabía que había dedicado últimamente mucho tiempo a sus investigaciones sobre el posible paradero del Grial. Y el último lugar donde se le había visto vivo fue en Venecia. Cuando preparaba mi viaje a esta ciudad, me vi sorprendido por la visita de dos matones a sueldo, que amablemente me llevaron a la presencia del famoso industrial Walter Donovan.

Por azares de la vida, resultó que este señor coleccionaba obras de arte, y que su pieza más codiciada era precisamente el Grial. Estaba dispuesto a no escatimar medios con tal de conseguirlo, y a mí este encargo me venía de perlas, pues me facilitaba los medios para localizar a papá Jones.

Antes de partir, decidí visitar mi clase en la Universidad para despedirme de mis alumnos. En el laboratorio de ciencias anexo a la misma, me llevé la agradable sorpresa de encontrar, entre papeles revueltos, algo tan oportuno como el Diario en el que mi padre había detallado sus avances en la investigación sobre el Grial. Lo añadí al equipaje que preparé en casa de Henry, de donde no pude evitar coger un pequeño cuadro que representaba a la joya, esperando que me trajese suerte en mi viaje, como un amuleto mágico.

Así que heme aquí volando a Venecia junto con mi buen amigo Marcus, quien me consigue una entrevista con la Doctora Elsa Schneider, la última persona en ver con vida a mi padre. Elsa me contó que el Dr.Jones visitaba continuamente la antigua iglesia ahora convertida en biblioteca, y que fue dentro de ella donde desapareció. Durante días, me dediqué a perderme entre sus amplias salas, y pese a que el bibliotecario parecía mudo, en las estanterías localicé tres libros que me parecieron muy interesantes. Estos ratos de lectura me dejaban la boca completamente seca, así que solía llenar con agua fresca de la fuente una botella vacía que encontré en algún sitio. Llevarla siempre conmigo me fue más


En el laboratorio de Indiana Jones se encuentra el imprescindible Diario del Grial.


La hermosa Venecia fue el último lugar en el que se vió con vida a Henry Jones.


Con un objeto contundente rompí una loseta. Había encontrado la entrada a las catacumbas.


A Indy no le entusiasma remojarse. ¿Cómo conseguirá salir de tan difícil situación?


Demostración de lo útil que resulta un látigo bien manejado. Nadie domina su técnica como Indy.


Sólo la clave correcta abrirá la puerta. Observar los detalles es imprescindible.


El peligroso puente levadizo, nos permitirá superar el profundo y misterioso abismo.




Los aventureros también aman la música, gracias a ello pueden resolver grandes enigmas.



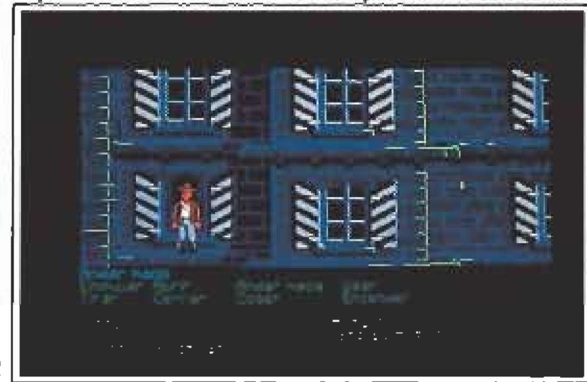
La tumba de uno de los Guardianes del Grial. Una pista fundamental para saber dónde se encuentra.


El castillo de Brunwald está fuertemente custodiado por los nazis. El Dr. Jones está allí.


Tal vez un trago me sentaria bien. Además el Grial debe volver a su lugar.


Una valiosa colección de cuadros; de todos es sabida la gran afición de Hitler a las obras de arte.


En el interior de la caja fuerte, encontró una pintura que representaba el Grial. Un cuadro para mirar con calma.


A algunas habitaciones no sólo se entra por la puerta, aunque para ello Indy se dé un gran chapuzón.


Una difícil situación. La colaboración entre los dos personajes es imprescindible.

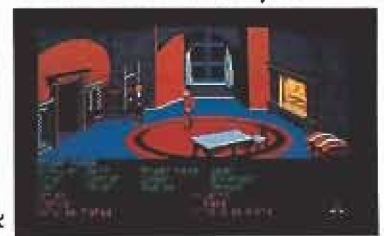

Indy y Henry han conseguido salir del castillo, la moto es el mejor vehículo para huir rápidamente.


Un mitin especial para fanáticos. La doctora Elsa ha resultado ser una gran amiga de Hitler.


En el aeropuerto, hay un aeroplano, cerca del zeppelin, reservado para intrépidos.


El cómodo restaurante del zeppellin, está animado por un extravagante músico.


Acceso a los laberintos del zeppelin. Una vez en ellos los nazis probarán el acero de sus puños.


La habitación donde Henry Jones está retenido, para que cuente el fruto de sus años de investigación.


En el hall del castillo. Indy disfrazado de nazi se encuentra con su padre.


Un aparatoso accidente sin consecuencias, la cosa pudo ser mucho más grave.


Para llegar a Iskenderun, habrá que cruzar toda Europa Central, salvando las aduanas.

la eterna a tu alcance

útil de lo que en un principio podía suponer.

Para mi sorpresa, el Diario de mi padre reproducía el dibujo exacto de una de las cristaleras de la biblioteca, y hablaba además de números romanos. Con nerviosismo, descubrí que las losas del suelo de esta sala se movían, y aprovechando un descuido de los guardianes, con un objeto contundente levanté una de ellas. ¡Había descubierto unos sotanos misteriosos, donde podía encontrarse mi querido progenitor!.

Emocionado, pero también con algo de miedo, me interné en los lóbregos pasadizos sabiendo que la aventura no había hecho más que empezar. Los planos que llevaba me facilitaban bastante la tarea, pues sin ellos todo parecía bastante laberíntico. Si alguna vez te ves metido en un asunto similar, te recomiendo que uses papel y lápiz para ir anotando cuidadosamente tu recorrido.

Como es mi costumbre, fui cogiendo todos los objetos que encontraba por si podían serme de utilidad. El laberinto terminaba por una parte en unas galerías inundadas con demasiada agua como para animarme a bucear en ellas. Cuando empezaba a desesperar, se me ocurrió de pronto que quizás con la poca luz se me había pasado por alto algún detalle, y recordé haber visto en alguna parte una antorcha. Me dirigí a donde estaba e intenté cogerla. Hubo algún problema que no recuerdo bien, pero se accionó algún mecanismo que abrió una trampilla bajo mis pies y descubrí que el laberinto continuaba. Tras un puente de piedra encontré jeroglíficos relacionados con el Grial. Y lo más extraño, sobre el techo, una especie de tapón de madera por el que goteaba continuamente agua. Parecía como si en el nivel superior alguien hubiese dejado los grifos abiertos. De alguna forma conseguí abrir este tapón, y se precipitó hacia abajo una tromba tan grande de agua como si se hubiese vaciado un lago completo.

Imaginando de donde podía proceder ese agua, localicé una escalera de mano que me condujo al nivel superior, donde pude comprobar que las galerías inundadas estaban ya practicables. Nuevo vistazo al mapa y más sotanos. Una extraña maquinaria que parecía funcionar a medias, como si le faltase algún engranaje. Y más adelante, un nuevo enigma. Tres figuras misteriosas junto a una puerta aparentemente imposible de abrir. Las estatuas me recordaban a algo visto en el libro del Grial de mi padre, así que con un vistazo conseguí descifrar la clave correcta. Más escaleras, ▶

hasta llegar a un enorme precipicio sobre el que estaba situado un puente levadizo. Por desgracia, se encontraba levantado. La cadena que parecía pertenecer al engranaje venía desde el piso superior, justo donde se encontraba la maquinaria. Así que volví atrás y la manipulé cuanto pude hasta conseguir que el invento funcionase. Pasado el puente levadizo, y tras ejercer un poco mis habilidades como músico, localicé por fin la primera gran pista sobre el lugar donde se encontraba el Grial. La tumba del caballero en la que me encontraba mostraba claramente que el lugar era Iskenderun. Reconociendo una escalera situada tras las rejas de la cámara mortuoria, y tras romper el viejo candado, volví a la superficie, o lo que es lo mismo, a la hermosa Venecia.

Mi sorpresa fue mayúscula al encontrarme de nuevo con Marcus, quien me informa de algo que me hace recuperar el buen humor: Mi padre está vivo, y se encuentra cautivo de los nazis en un castillo en Austria. Rápidamente, acuerdo con Marcus reunirnos en Iskenderun, y parto hacia la boca del lobo, en un intento desesperado de liberar a papá Jones.

Mis peripecias en el castillo nazi fueron increíbles hasta reunirme con Henry. Recuerdo que mi padre estaba encerrado en una habitación del tercer piso, para llegar a la cual tuve que sortear un montón de guardias fuertemente armados. Con algunos tuve que emplear la fuerza, pero con la mayoría no tuve muchos problemas gracias a que en el piso de abajo localicé un guardarropa. En él encontré un uniforme de criado que me fue útil, y otro aún más adecuado que pertenecía a algún oficial de permiso. La llave para abrir el candado que aseguraba este uniforme, la hallé en el bolsillo de una vieja guerrera abandonada en un baúl del segundo piso.

Algunos guardianes me asombraron por su atolondramiento. Uno llegó a darme un pase sin firmar, pero que luego me sería vital para terminar la aventura, a cambio del cuadro pintado por mí reproduciendo el Grial. Creía estar ante una antigüedad valiosísima. Sin duda, los más duros de pelar fueron el gigantón del tercer piso y el perro de la oficina del Comandante Voguel, mandamás del castillo.

Al chucho, lo distraje con un trozo de carne asada que pude coger de la cocina, y al gigantón lo emborraché llevándole toda la cerveza que pude. Pese a todo, cuando conseguí encontrar la habitación donde papá estaba encerrado, el sistema de alarma se disparó, y nos trincaron a los dos cuando creíamos estar casi a salvo.

Voguel me sustrajo el valioso Diario del Grial, por el que parecía que el Fhürer estaba muy interesado, y se lo envió a Berlín. A nosotros nos ataron en el salón de abajo. Pero los alemanes no sabían con quién se la estaban jugando. Mi papá y yo somos terribles cuando nos enfadamos, así que lo único que no hicimos fue desesperarnos. Con grandes esfuerzos, y usando el hacha de la bonita armadura que decoraba la habitación, conseguimos desatarnos. Por un pasaje secreto situado tras la chimenea, salimos a la parte de atrás del castillo y robando una moto con sidecar, nos largamos de aquel horrible nido de nazis.

Nuestro destino final seguía siendo Iskenderun, pues tanto Henry Jones como yo queríamos localizar el Grial que nos había traído tan enormes quebraderos de cabeza. Pero antes era necesario viajar a Berlín, e intentar localizar el Diario del Grial, sin cuya ayuda sería inútil seguir adelante.

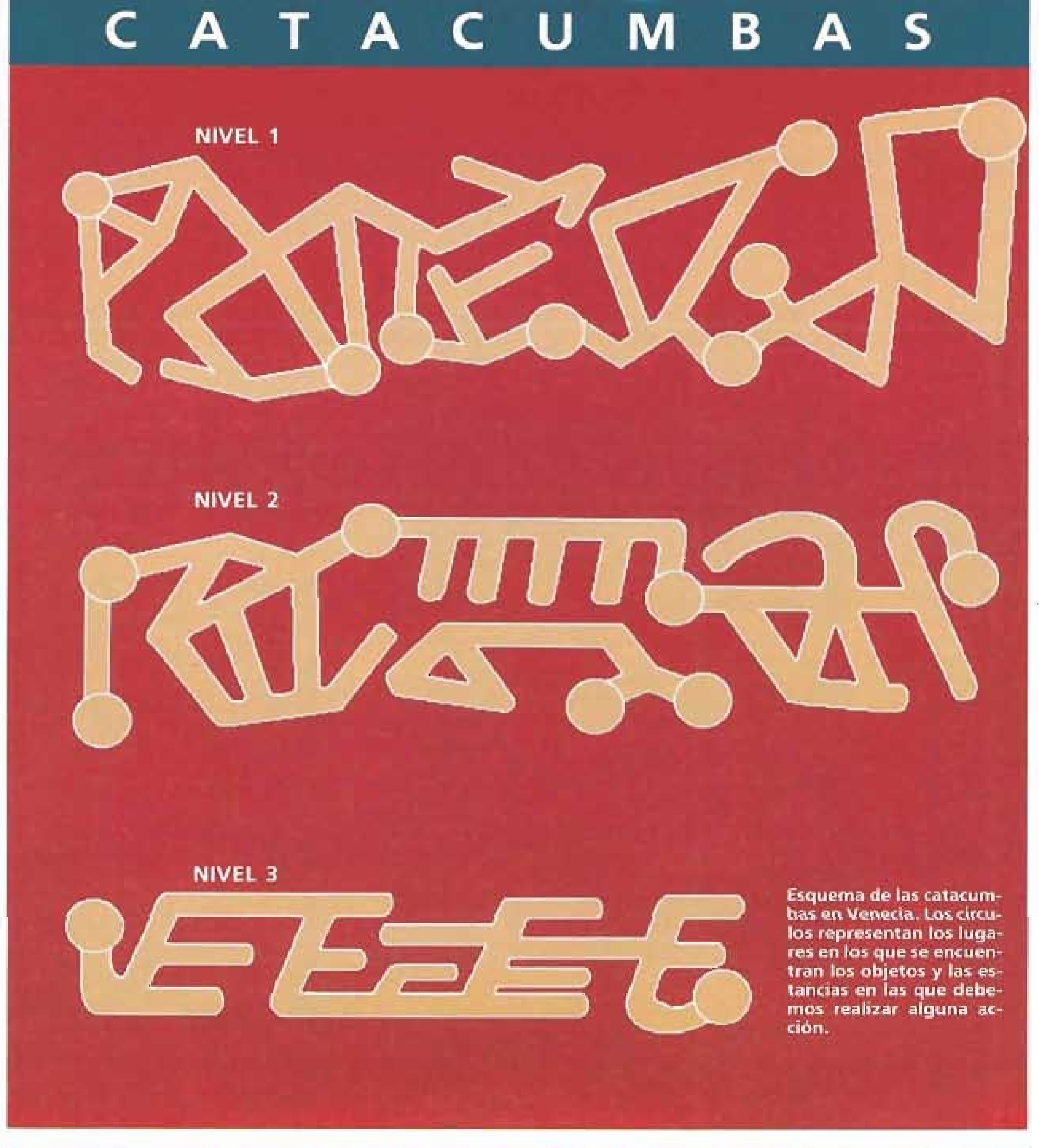
A nuestra llegada, Hitler estaba dando uno de sus mítines especiales para fanáticos. Entre la multitud apareció de pronto Elsa, quien no sé de donde había sacado el libro que nos había hecho viajar hasta allí. Después de recuperarlo, y cuando estaba a punto de irme, me encuentro en el paso del mismísimo Fhürer. Se para ante mí esperando que yo le diga algo, y cuando me parece que ya todo se ha perdido, se me ocurre pedirle un autógrafo. ¿Dónde creéis que me firmó? Nada menos que en el pase que conseguí en el castillo. La cosa quedó pues en un susto mayúsculo. Decidimos volar a Iskenderun, por lo que nos dirigimos al aeropuerto.

Allí comprobamos que la única forma de salir del país es un dirigible cuyo pasaje no está ni mucho menos a nuestro alcance a simple vista. Recuerdo entonces que uno de los libros que traje de la biblioteca y que viajan conmigo desde el comienzo de la historia, es un manual de vuelo. Sin persármelo dos veces, le echo un par de vistazos, y me decido a robar un aeroplano de la pista de aterrizaje. Papá opina que estoy loco, pero en realidad todo el mundo dijo siempre que me parecía mucho a él, por lo que no le hago mucho caso. Al final me sigue y conseguimos despegar por los pelos, cuando unos mecánicos se habían dado cuenta de nuestro propósito, y se dirigían hacia nosotros con intenciones dudosas. Volamos un par de horas hasta que nos localizan los cazas enviados en nuestra búsqueda. Finalmente somos derribados y caemos sin haber salido de Alemania.

Hábilmente, consigo planear y salimos ilesos del choque. Nos agenciamos un vehículo y empezamos a cruzar multitud de controles fronterizos. Por suerte, contamos con un estupendo pase firmado por el mandamás del régimen. Al reconocer su letra, todo el mundo se cuadra y nos deja paso.

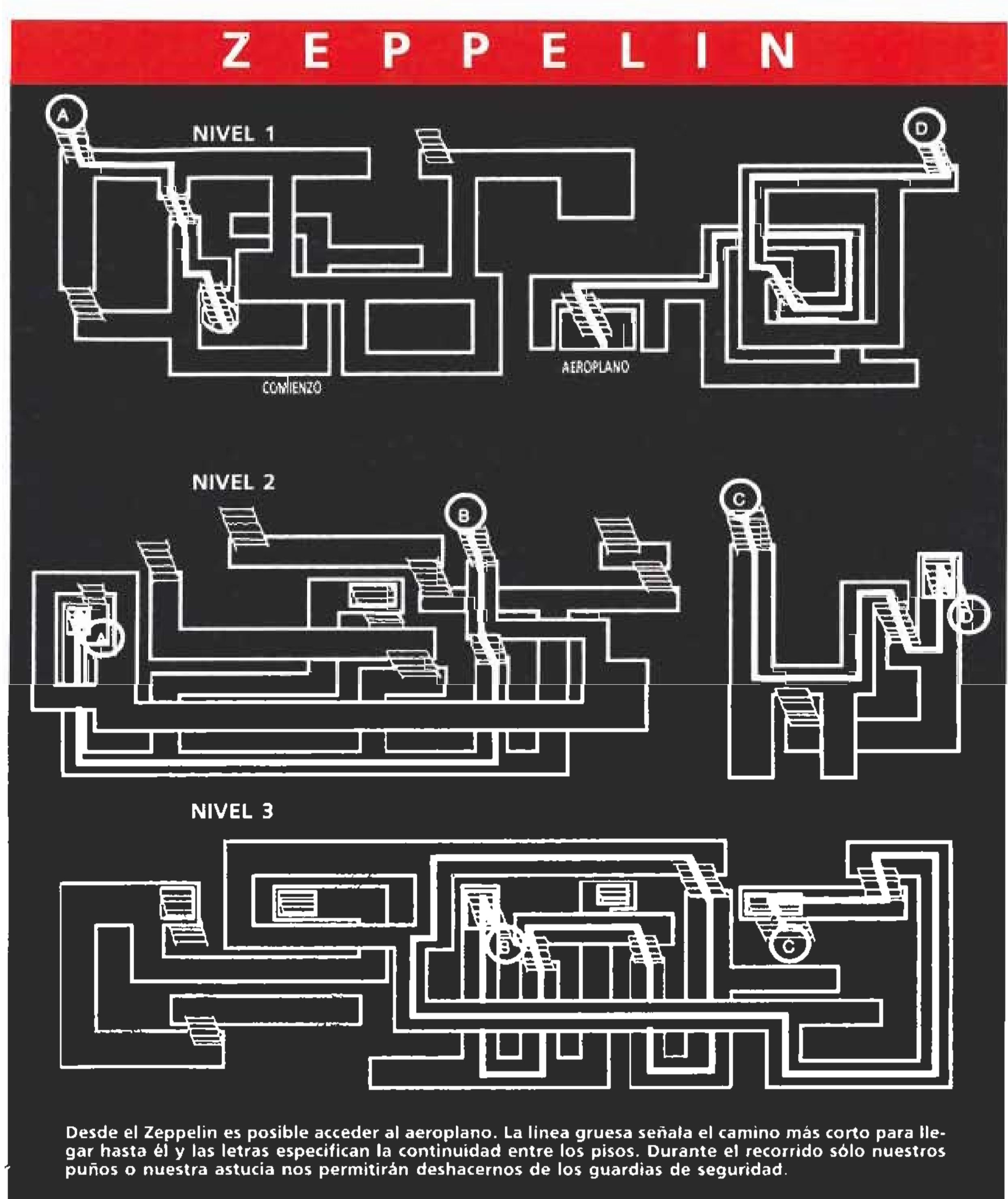
Tras un largo viaje, llegamos al Templo en Iskenderun. En él nos reunimos con Marcus, y entramos a recoger el fruto de nuestros grandes esfuerzos.

CATACUMBAS



Esquema de las catacumbas en Venecia. Los círculos representan los lugares en los que se encuentran los objetos y las estancias en las que debemos realizar alguna acción.

ZEPPELIN



Desde el Zeppelin es posible acceder al aeroplano. La linea gruesa señala el camino más corto para llegar hasta él y las letras especifican la continuidad entre los pisos. Durante el recorrido sólo nuestros puños o nuestra astucia nos permitirán deshacernos de los guardias de seguridad.

Nuestra sorpresa fue mayúscula al encontrarnos dentro a Elsa y al infame Walter Donovan, quienes trabajan desde el principio al servicio de los nazis, para conseguir el Santo Grial. Ellos han sabido donde estaba gracias a las pistas conseguidas del Diario en Berlín, pero los peligros que aguardan en el interior del Templo les han disuadido de adentrarse en él.

Donovan pretende obligarme a punta de pistola a que entre y le traiga el Grial, y al convencerse de que nunca lo logrará, con enorme sangre fría, dispara contra mi progenitor. Henry Jones muere en el acto, y Donovan me informa que está garantizado que el Grial puede devolver la vida a mi padre. Sin titubear, me adentro en el Templo mientras ojeo una vez más el Diario. Se habla en él de tres pruebas a superar, y es aquí donde mi memoria parece haberse quedado en blanco. Sólo puedo recordar como doy de beber agua con el Santo Grial al cadáver de mi padre ayudado por Marcus. Luego, mientras Henry comienza a dar señales de vida, hay un enorme terremoto que destruye la entrada al Templo y en el que Elsa se hunde en una de las grietas del suelo, lo mismo que sucede con el Grial.

Henry, Marcus y yo nos vamos de allí, mientras me cuentan que Donovan me siguió cuando me adentré en el Templo, y que oyeron sus gritos de agonía poco después.

Puede que hubiera conseguido fama y riquezas con un objeto tan poderoso como para devolver la vida a una persona, pero no cambiaría la satisfacción de ver al viejo Henry Jones dormitar tranquilamente en su hamaca ni por todo el oro del mundo.

Algo más sobre la aventura

Así fue como nuestro amigo Indy resolvió los enigmas y liberó a su padre de la muerte. Pero quizás tú no lo harías de la misma forma. Dicen que todos los caminos llevan a Roma, y aunque esto sería un poco exagerado, podemos garantizarte que esta estupenda aventura gráfica, editada ahora en castellano, te permitirá unir las piezas del puzzle de muy variadas formas. El desafío está en conseguir la solución que mayor puntuación te dé al final de la historia. ¡Suerte y buenos ratos de disfrute! ■

D.G.M.

CASTILLO NAZI

MAYORDOMO
ARRIBA
SALIDA
A B C

El mayordomo nos recibirá en el castillo. Sólo el ingenio de Indy le permitirá salir airoso de la delicada situación.

PRIMERA PLANTA

La fortaleza está fuertemente protegida por la seguridad nazi. Los círculos señalan los puntos en los que montan guardia los nazis.

ABAJO
ARRIBA
D E F G H

SEGUNDA PLANTA

Indiana haciando uso de los diferentes trajes que encontrará en el castillo conseguirá, con su gran facilidad de palabra, rescatar a su padre.

TERCERA PLANTA
ABAJO
I J K L





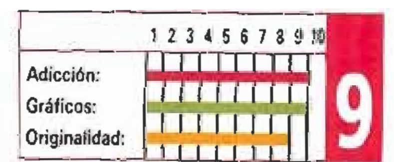




■ *LUCASFILM GAMES*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*

Si cuando fue editada la versión original de esta sorprendente aventura gráfica nuestros elogios fueron muchos, es lógico suponer que ahora al contemplar la versión en castellano de la misma estos se queden cortos, máxime si tenemos en cuenta que lejos de realizar una burda traducción de los textos, los diálogos se han retocado redondeando una obra absolutamente genial. Tanto el innovador sistema de juego, como la cercanía del argumento o la buena adaptación a nuestro idioma, invitan a sumergirse por completo en una aventura que no tiene desperdicio. ¡Palabra!.



Dirk the Daring (el Osado) está acostumbrado a tener que enfrentarse a grandes peligros como dragones, orcos o vampiros gigantes. De hecho, son heroicidades que afronta, día a día, sin titubeos: cada cual tiene su trabajo. Lo que no puede soportar es la incompetencia. Como buen profesional que es de las hazañas, busca en cada valerosa acción que realiza el mayor grado de perfección. Por eso, no soporta que después de horas de lucha bien hecha, llegue alguien y se lo estropee todo.



La princesa Daphne ha sido secuestrada de nuevo; Dirk no gana para sustos.



ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE



¿Dónde está la princesa?

Las escenas disponibles en el juego pueden añadirse a «Dragon's Lair» como nuevas pantallas.

Y esto es lo que ha hecho la preciosa, pero un poco estúpida, princesa Daphne. Dirk fue encontrado por su padre, el Rey. El trato era el habitual en esta clase de negocios: mano de su hija y mitad del reino. Ahora Dirk no estaba tan seguro de si quería compartir sus días con una señora tan tonta.

El caso es que, tras numerosas tribulaciones, había conseguido rescatarla en «Dragon's Lair». El trabajo había sido arduo, pero la recompensa lo merecía. Cuando por fin sacó a la princesa de su prisión y acabó con su captor, el dragón Singe, fue a examinar cierta cosa que le había llamado la atención. Era un nuevo casco, sin abolladuras, como a él le gustaba. Lo cogió, se lo puso en la cabeza y se dio la vuelta, buscando la admiración de su futura esposa.

No encontró ni la admiración, ni la esposa. La princesa Daphne había sido secuestrada de nuevo, la muy incompetente. ¿Rescatarla otra vez, por el mismo precio? No sabía. Pero, qué diablos, estaba buena y tenía «pelas». Además, si no la rescataba no habría continuación del «Dragon's Lair» y no podríamos jugar a este juego. Se decidió...

Nuestro héroe, una vez más, se enfrentará a multitud de peligros de los que sólo podrá salir con ayuda de su habilidad y sus dotes de observación

El juego

Como ya te habrás imaginado, nos encontramos ante una de esas maravillas gráficas y sonoras que el Amiga puede ofrecer. Se trata de la continuación del juego «Dragon's Lair», que incluía parte de las escenas de la máquina homónima (como los hombres de barro), pero también hay alguna original.

Si estás familiarizado con esta clase de juegos, tienes licencia para saltarte este párrafo. Para el que no lo esté, ahí va esta somera descripción: el juego consiste en una película de dibujos animados que vas observando. Dirk hace la mayoría de sus movimientos solo, pero en algunas ocasiones el jugador debe mover el joystick en la dirección correcta para que no muera. Mientras vas realizando las correctas acciones, la película se desarrolla normalmente; en el momento en que te equivocas (haces mal el movimiento o fuera de tiempo), la película se interrumpe para mostrarte al pobre Dirk cayendo en algún precipicio o en las garras de cualquier pérfido ser. En este momento pierdes una de tus vidas.

Con la obligada descripción para los no veteranos en estas lides, ya estamos dispuestos a salir del castillo. Once escenas nos separan de la princesa y del triunfo. Por supuesto, pueden ser más si eliges la opción de simetría de pantallas, pero no describiré dos veces la solución de cada escena. O sea, que sólo pasaré una vez por cada una.



ESCAPE FROM

SINGE'S CASTLE



LA RAMPA (Tilt)

Bajo nuestros pies hay una cuadrícula, pero es bastante inestable. De hecho, cuando Dirk está a punto de salir, comienza la fiesta. Tendrá que esquivar las llamas (ABAJO), saltar sobre los cuadros volátiles (ARRIBA) con lo que quedará precariamente apoyado sobre otros dos en trance de desaparecer. Con un felino salto (ARRIBA) podrá alcanzar la última sección de suelo estable y salir (IZQUIERDA o DERECHA, según el lado a que esté la puerta) por un lateral. La puerta de enfrente es una trampa, como puedes comprobar si así lo deseas.



EL CABALLO (Horse)

Dirk entra en un salón en cuyo centro hay un caballo mecánico con una bola en la cabeza. Este es el objeto que desea el héroe. Se encarama sobre el caballo y, cuando va a cogerla, aquello cobra vida. ¿En qué lío le ha metido su curiosidad? Comienza la carrera: a un lado aparecen llamas. Hay que conducir el caballo hacia el lado contrario (IZDA o DCHA., según el lado en aparezcan, pero hay que hacerlo rápidamente). Ahora aparece otro muro flameante al lado contrario (movemos al lado contrario de antes). Otro muro más nos indica de nuevo el camino (al contrario del último). Finalmente, el paseo termina con el caballo estrellándose contra el suelo y Dirk saliendo despedido de su grúa (si has dado hacia el lado contrario al anterior). Para que no haya líos, en esta pantalla debes dar a cada lado alternativamente, una vez das el primer movimiento.



EL CORREDOR (Walkway)

De nuevo tenemos a Dirk tan tranquilo cuando el suelo comienza a desaparecer detrás de él. En esta escena es fundamental mover el joystick en el momento exacto. Consta de cuatro partes iguales. Dirk deberá avanzar (ARRIBA) justo en el momento en que sus pies se posan en el suelo tras el salto que realiza. Si lo haces antes caerás al vacío. A continuación, deberá de nuevo avanzar (ARRIBA) pero sin ser crítico el tiempo. Hecho esto, llegarás a la siguiente sección, que se resuelve de la misma forma.



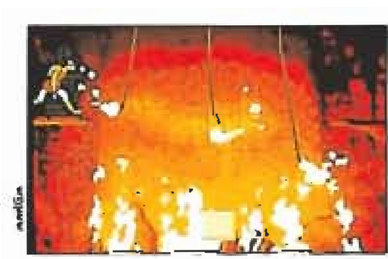
LA HERRERÍA (Smithee)

Dirk avanza por esta estancia cuando, ante sus ojos, una espada cobra vida y se eleva en el aire. Rápidamente, desenfunda la espada (FIRE) y se defiende del mortal filo con una poderosa estocada (FIRE). Ahora le toca el turno al yunque, que se lanza avasalladoramente hacia el héroe, que con una finta lo esquiva (hacia el lado de la pared). Ahora puede huir de la habitación, sin mayores complicaciones.



LAS CUERDAS (Ropes)

Bajo los pies de Dirk se abre ahora un abismo llameante, del que sólo le separa una tabla que va desapareciendo. Ante él, unas cuerdas con fuego en sus extremos son la única escapatoria. En el momento en que se acerque a Dirk la cuerda más próxima hay que saltar sobre ella (dar hacia el lado en que está, IZDA o DCHA). Tras un dubitativo «oh, oh» Dirk se lanza a ella. Deberá aguantar de aquí colgado hasta que alcance la siguiente cuerda (ARRIBA), momento en que a modo de Tarzán, pasará de una a otra (lado correspondiente, IZDA o DCHA). Esto lo deberá hacer en cada cuerda para que sus manos no se quemen y pueda enfrentarse al siguiente peligro.





EL REY LAGARTO (Lizard)

Ahora Dirk ve cómo su espada se escapa de sus manos y se pega a un extraño objeto volador. Además, puede oir una maliciosa risa procedente de su próximo enemigo: el terrible Rey Lagarto. Dirk deberá seguir a su espada (dar al lado hacia el que vaya el mueble) y protegerse con las manos la cabeza. Rápidamente, se coloca fuera del alcance del cetro enemigo, que amenazaba con abollarle el recién conseguido casco (otra vez al mismo lado). Debe correr perseguido por el verdoso enemigo (ARRIBA) y seguir al objeto volador que lleva su única arma (para el lado que vaya, en la puerta).



Por fin, encuentra su espada y la coge (FIRE), para atacar rápidamente al lagarto (FIRE, otra vez). Pero falla el golpe y pierde otra vez su arma. No obstante, se rehace y la recupera (lado hacia el que está el rey), atancándole de nuevo (lado contrario al anterior). Por desgracia, la espada queda atrapada en la pared y no la puede sacar. Esquiva un nuevo golpe de su adversario (ABAJO) con tanta fortuna que éste golpea la espada y la saca del agujero, yendo a parar a las manos del héroe que ya no perdona y acaba con el monstruo (FIRE). Pero, ni después de tan cruento combate, se toma Dirk un respiro en su misión.



EL LLAMADOR (Knocker)

La nueva habitación parece tranquila. Tiene una puerta con una curiosa aldaba que Dirk se apresura a examinar. Por supuesto, no tarda en transformarse en un gigantesco monstruo que Dirk esquiva (dar al lado contrario) y no tarda en destruir (FIRE dos veces). ¿Qué peligros le esperan más allá?





LOS BICHARRACOS (Goons)

Surgiendo de una trampilla, Dirk se dispone a subir por una escalera (dar para el lado en que está), cuando tras él se abre una puerta de la que sale una especie de monstruito canijo. Aunque en principio decide no hacerle caso, reconsidera su postura y acaba cargándoselo (FIRE). Por desgracia, no está solo y tras él se apresuran dos de su especie. Dirk decide irse (dar hacia la escalera) y subir por la escalera, que parece un camino más seguro (ARRIBA). Efectivamente, en su cima hay una puerta por la que escabullirse (dar hacia el lado en que éste aparece). Pero más vale que no haya gastado sus energías con los inmundos animales, porque ahora se avecina algo más nauseabundo... y más peligroso.





LOS HOMBRES DE BARRO (Mudmen)

Extraño lugar éste. Dirk se encuentra entre unos cráteres llenos de agua fangosa. Precavido, avanza entre ellos cuando le parece oir un ruido tras él. Lentamente se da la vuelta (ABAJO) sólo para descubrir unas bestias pringosas rodeándole. Parece que las armas sirven de poco ahora. La única escapatoria es hacia adelante (ARRIBA) pues está rodeado por ríos y cráteres, sin contar la familia barro. Por fin, una muralla de fuego se acaba, dejando libre una ruta para el agobiado héroe (dar hacia ese lado). Ahora debe saltar un cráter inestable sobre una plataforma (ARRIBA) por la que prodigue su huida (para el lado correspondiente) y finalmente salta de ella hacia terreno algo más firme (ABAJO). Lo único que le separa de la salida es una corriente algo tumultuosa, pero Dirk no duda en saltar por encima del peligroso líquido (hacia el lado en que esté la salida).







LABERINTO (Labyrinth)

Ahora sí que está liada. Dirk está en un laberinto. Dicha estancia es poco peligrosa pero ciertamente pesada de salir. La única forma de morir es chocarse contra una pared, para lo cual deberá Dirk dar en la dirección en que la haya o no mover el joystick en los cruces de tres caminos. Si no hace esto, se puede quedar a vivir en el laberinto. Para salir deberá buscar los corredores con una sóla salida a un lado y dar hacia arriba. Una vez ha hecho esto tres veces llegará a la segunda parte de la prueba.

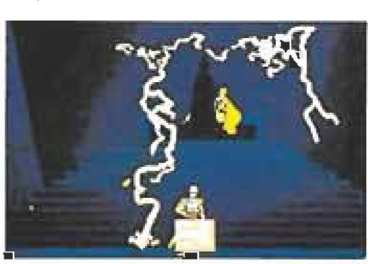
Ahora Dirk está en un camino, cuando le parece ver algo a uno de los lados. Efectivamente, de allí no tarda en aparecer una mano esquelética para atraparle. Por supuesto, no alcanza su objetivo (mover el joystick hacia el lado contrario). Pero nuevas garras aparecen y hay que esquivarlas. Primero, Dirk salta hacia adelante (ARRIBA), luego hacia el lado en el que apareció la primera mano (dar a ese lado) para finalmente salir ileso por la puerta (dar al lado contrario del anterior). Dirk ya nota que Daphne está cerca. Su corazón se lo dice.



LA CRIPTA (The Crypt)

Nuevamente, se divide en dos etapas. La primera es también un laberinto diseñado como el anterior, pero para salir deberemos ahora buscar los cruces (de cuatro caminos) y dar hacia arriba cinco veces, incluido el primero. Cuando salgas de aquí, podrás, por fin, observar a la princesa. Denoto que ninguno de ambos laberintos tiene lógica, por lo que no es «mapeable». El mejor sistema para conseguir su salida es el descrito, pese a lo pesado que pueda resultar.

Habíamos dejado a Dirk observando a la ondulante Daphne. Por ahora sólo puede hacer eso, pues ha aparecido un fantasma con un hacha lanzando rayos para todos los lados. Para esquivarlos, Dirk deberá moverse, primero, al lado contrario del que aparece el hacha (supondremos que aparece ala IZDA para hacer más fácil la descripción; el primer movimiento es DCHA). Ahora debe frenar su movimiento (IZDA) y evitar tocar las llamas del otro extremo (IZDA otra vez). Antes de que el suelo desaparezca sube las escaleras (ARRIBA). Pero nuevamente le persiguen las llamas: un ágil salto al único hueco que dejan es la única escapatoria (IZDA), pero rápidamente debe saltar para que le atrapen allí (ARRIBA). Ahora está cerca del espectro, que ha aprovechado para lanzarle un nuevo rayo, que no logrará tampoco su objetivo (ABAJO). Ahora no puede parar el héroe que se lanza sobre el espectro sin atisbo de duda (ARRIBA). Una espada es desenfundada (FIRE) y lanzada a la cabeza del fantasma (FIRE). Dirk ha acabado con el guardián de Daphne y puede recoger su merecido premio de labios de la bella.



Una alucinante película de dibujos animados pasará ante nuestros ojos, sin darnos tiempo a reaccionar





FINAL... CASI

El beso ha sido hermoso y ha compensado numerosos sinsabores. Pero Dirk, entre brazos de su amada, puede ver un destello. Se libera de tan agradable prisión y avanza unos pasos. Es un sueño: no lo puede creer. Se frota los ojos y encuentra.... otro casco nuevo. Sin pérdida de tiempo, tal enser pasa a adornar su cabeza. ¿Qué tal...? Se da la vuelta y, sus temores se han cumplido: la muy incompetente ha sido otra vez secuestrada.

Fernando Herrera González

Nuestra Opinión

La verdad es que hay poco que decir sobre este juego. Todo recuerda al recientemente comentado «Space Ace», lo que no es de extrañar en absoluto. Quienquiera que compre este juego se va a encontrar con unos gráficos insuperables, un sonido de película y un juego de dudosa «playability». Para todos estos detalles me remito al comentario del «Space Ace», a las fotos adjuntas y al artículo en que se engloba el presente recuadro.

Tomando como referencia el citado juego, si quiero comentar algunas diferencias. En primer lugar, los puntos malos: este juego emplea bastante más tiempo en la carga de pantallas de tamaños similares que el anterior. Además, tiene menos efectos sonoros y música.

Como mejoras, destacar el gran parecido con la máquina en las pantallas comunes con ésta, sin olvidarnos de la secuencia de nacimiento que es exactamente igual, con el mismo sonido y todo.

Además, este juego cuenta con algunas opciones serias, por así llamarlas. Puede trabajar en multitarea (en el Amiga), dato que tal vez interese a los jugones serios y que por eso cito aquí. Tiene incorporadas las opciones de instalar en disco duro y de anexionarse con la primera parte del juego, el Dragon's Lair. Funciona con 512K pero es conveniente tener un Mega para poder disfrutar de todos sus detalles.

En fin, si te gustan esta clase de juegos, consíguelo. Si no, no te prives de echarle una mirada para alucinarte, pero no te gustará jugar con él.




Sirwood
CUANDO UN VIDEOJUEGO SE CONVIERTE EN AVENTURA
El gran Maestro Tarok, fundió un escudo dorado e hizo inscribir en él la siguiente leyenda: «QUINTO DIA DEL QUINTO MES DE LA QUINTA ERA»
Pero el cuarto mes de la quinta era, el mago Amargol, amo y señor del castillo de los bosques, robó el escudo del templo.
Fue el primer día del quinto mes, cuando Arn Sirwood, el pastor de Nargoot, decidió ir en busca del escudo.
A cada paso que damos un nuevo peligro nos acecha, un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular. Lugares insospechados, duras noches en el bosque, el castillo de Amargol, una lucha sin igual. Sirwood y tú deberéis utilizar todo vuestro ingenio y habilidad. El resto de la historia ya la conoceréis porque depende de vosotros.
Versiones: Amstrad, MSX, Spectrum, Amstrad PCW, Compatible PC, Amiga, Atari ST
Pantalla Amstrad
Pantalla Amstrad
Pantalla Amstrad
OPERA SOFT
Gustavo Fdez. Balbuena 25, 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58

Castle Master



En el centro de un páramo lúgubre y oscuro se levanta, arrogante y majestuoso, un castillo geométrico. Sus muros se proyectan en el espacio reflejándose en el aire como las caras de un diamante, su figura altiva parece haber surgido de las profundidades sobre las que descansa como la impetuosa lava de un volcán. En ese castillo frío y perfecto se encuentra prisionera, cómo no, una princesa que gime en el silencio esperando la llegada de su salvador.

La guarida de las sombras

Una princesa o un príncipe, porque estamos ante uno de los pocos juegos en los que se nos brinda la posibilidad de escoger el personaje que deseamos ser antes de lanzarnos a la aventura. Una aventura, todo hay que decirlo, fascinante en todos los sentidos en la que deberemos poner en marcha todo nuestro ingenio para avanzar entre los peligrosos muros del castillo. Todo ello ambientado por los excelentes gráficos sólidos tridimensionales creados por la técnica «freescape» que Incentive desarrolló hace ya algún tiempo.

Ya hemos señalado que el objetivo principal del programa es el rescate de un príncipe o princesa, pero existen dos tareas paralelas sin las cuales será imposible completar la aventura: por un lado localizar las diez llaves que permiten acceder a zonas interiores del castillo y por otro destruir a veinte espíritus malignos. Si no hemos realizado estas dos tareas no será posible destruir el dragón que custodia la última puerta tras la cual se encuentra el prisionero.

Los espíritus pueden adoptar tres tipos de formas: murciélagos, arañas y ratones. Se localizan siempre en lugares concretos y pueden ser eliminados lanzando rocas contra ellos. Cuando entremos en una localidad en la que haya un espíritu, la pantalla comenzará a lanzar rápidos destellos y se escuchará un agobiante sonido de sirena, efectos ambos que solamente desaparecerán cuando eliminemos al espíritu que los produce. Al mismo tiempo, la mera presencia del espíritu nos hará perder constantemente energía hasta que lo eliminemos. Hay un total de veinte espíritus, y absolutamente todos deben ser destruidos para poder eliminar al más peligroso de todos, el dragón.

La curiosidad es la virtud que nos permitirá resolver los problemas planteados por el programa. En efecto, es necesario tocarlo todo, examinarlo todo y revolver en los lugares más recónditos pues solamente de este modo podremos encontrar no solamente las llaves antes mencionadas sino también tesoros que nos proporcionarán una gran cantidad de puntos y alimentos que nos permitirán recuperar la energía perdida por la presencia de los espíritus y las caídas. Distribuidos también por las habitaciones del castillo hay un total de nueve cuadros que ofrecen importantes pistas que nos ayudarán a avanzar en nuestras investigaciones.

El juego puede finalizar por tres causas : entrar en la habitación del prisionero y rescatarlo (la más aconsejable de las tres), perder toda la energía (bien progresivamente por el contacto con los espíritus y las caídas o bien repentinamente al caer en el foso que rodea al castillo o ser aplastado por el puente levadizo) o ser aniquilado por el poder de los espíritus que aún quedan en el castillo (su poder, representado por una burbuja en un tubo horizontal, crece con el tiempo). Será necesario vigilar por tanto los dos marcadores de la parte inferior de la pantalla: una pesa que señala la fuerza actual del personaje y una burbuja que se irá desplazando hacia la derecha a medida que crezca el poder de los espíritus aún no eliminados. Bajo el indicador de fuerza se encuentra además un llavero que indica el número de llaves recogidas.

La complejidad de la técnica «freescape» hace necesaria la utilización de un elevado número de teclas para controlar todas sus posibilidades. Además de las cuatro teclas de dirección y del botón de disparo contamos con la ayuda de la barra espaciadora para decidir si las cuatro teclas de movimiento actúan sobre nuestros pasos o sobre el punto de mira. Las teclas R (run), W (walk) y C (crawl) nos permiten respectivamente correr, andar o gatear. Las teclas P, L y F nos sirven para mirar hacia arriba, abajo y al frente. La tecla U nos permite girar 180 grados y la tecla I nos conduce a un menú desde el cual es posible salvar/cargar una posición o bien finalizar la partida.

La tecla A (action) es sin duda la más importante, pues nos permite manipular los objetos que forman parte del entorno. Pulsando dicha tecla con el cursor apuntando al objeto que deseamos manipular podremos obtener tres respuestas por parte del ordenador: el silencio absoluto (señal de que estamos apuntando a un lugar sin importancia), el mensaje «No pasa nada» (que indica que tu intención era buena pero que no hay nada importante en el lugar que examinas) o bien una reacción en función de las circunstancias actuales: recoger una llave, objeto alimenticio o tesoro, abrir una puerta, mover un mecanismo oculto, etc. Como ya hemos indicado antes, deberemos curiosearlo absolutamente todo porque las llaves y demás objetos pueden hallarse en los lugares más insospechados.



Antes de lanzarnos a la aventura podemos escoger el sexo del personaje protagonista.



La técnica «freescape» ha alcanzado en esta última producción de Incentive cotas de calidad increíbles.



Nuestro objetivo es rescatar al príncipe o a la princesa, retenido por un peligroso dragón.

Antes de empezar

El castillo se encuentra rodeado por un gran páramo que se extiende en todas direcciones. Los únicos elementos a destacar en dicho páramo (además de castillo) son una choza y una roca. Nada más atravesar el puente levadizo nos hallaremos en el patio del castillo, desde el cual podemos acceder a los establos, la fragua, la capilla y el pozo. Otras dos puertas situadas a ambos extremos del patio permiten el acceso a las pantallas que forman el primer piso: la piscina, la gran sala, la cocina (con su

Castle Master

despensa) y el hall. Es en esta última localidad donde se encuentra la puerta que conduce a la escalera que permite el acceso a los pisos superiores del torreón. Hay un total de dos pisos más, con dos puertas en cada uno. Desde la base de la escalera se puede acceder al hospital.

El castillo posee una planta subterránea denominada «catacumbas» a la que se puede acceder tanto por la escalera antes citada como cayendo desde un total de cinco lugares diferentes. En estos cinco lugares hay otras tantas cavernas que contienen todas ellas importantes objetos. La única forma de escapar de las catacumbas es hallar el camino correcto hasta la base de las escaleras. Ya que la orientación en dichas catacumbas es bastante confusa, hemos realizado un mapa esquemático de las mismas que señala la posición de las cinco cavernas y la salida hacia la planta baja del castillo.

Finalmente señalar que algunas localidades se encuentran separadas por corredores (denominados aquí «pasos») iluminados por antorchas cuyo contacto produce una importante disminución de energía. Como era de esperar, el dragón que custodia al prisionero se encuentra en el piso más alto del torreón, y sólo será posible acceder a él cuando hayamos recogido las diez llaves y hayamos destruido a los 20 espíritus del castillo.

Crónica de un rescate

Dado que en una de las paredes de la choza hay un cuadro con el mensaje «Sólo necesitas tirar la piedra al sitio adecuado para que el puente se abra», nos dirigimos inmediatamente a las proximidades del puente levadizo y arrojamos una roca contra el mecanismo situado a su izquierda, momento en el que el puente caerá con estrépito a nuestros pies salvándonos de una muerte cierta en el foso del castillo. Una vez en el patio, observaremos una bandera en el centro del mismo. Al disparar contra ella aparecerá un espíritu a elevada altura que deberemos destruir lo antes posible para evitar una importante pérdida de energía. Ahora podríamos entrar en la fragua, accesible por una puerta prácticamente oculta por los muros del castillo, y recoger en la misma un tesoro situado bajo una alacena (será preciso gatear para acceder a él) y un objeto alimenticio situado esta vez sobre dicha alacena. Debemos evitar el contacto con el depósito situado frente al fuelle de la fragua pues se encuentra incandescente y nos haría perder gran cantidad de energía.

Exploremos ahora las habitaciones de la planta baja del castillo. En el hall, tras destruir un



Sólo podemos acceder a determinadas zonas del castillo si previamente localizamos las llaves.

espíritu, encontramos un mensaje en la pared («Si la tarea fallaste mira a ver dónde fue tu gozo») y una llave sobre la mesa que abre la puerta situada en esa misma pantalla y que deja paso a las escaleras del torreón. De momento sigamos nuestra exploración hacia la cocina, donde destruiremos inmediatamente un espíritu con forma de ratón y cogeremos las dos comidas situadas sobre la mesa. Además si entramos por un estrecho hueco situado al fondo de la chimenea podremos acceder a una nueva pantalla, la despensa, en cuyos anaqueles es posible encontrar hasta cuatro objetos alimenticios más a los que podremos recurrir en cualquier momento. En la siguiente localidad, la gran sala, es posible matar un nuevo espíritu, recoger otra comida sobre la gran mesa alargada y leer un mensaje de ayuda situado en lo alto del hueco de la chimenea («Los débiles no moverán montañas pero los fuertes se abrirán camino»). También sería posible en esta fase inicial de exploración llegar hasta el hospital, accesible desde la pantalla de las escaleras, y leer el mensaje de ayuda «Si te tiras al vacío no te empaparás».

En la siguiente pantalla, titulada «baños calientes», destruiremos un espíritu con forma de murciélago situado sobre la piscina y manipularemos una palanca que hace desaparecer el agua de la misma con lo que quedarán al descubierto unas escaleras que nos permiten bajar hasta el fondo de la piscina sin peligro para nuestra integridad. Una vez abajo observaremos un agujero en la pared por el que nos arrojaremos sin miedo pues conduce a una de las cinco cavernas de las que hablamos en el apartado anterior.

Esta caverna, al igual que las otras cuatro, se encuentra habitada por un espíritu flotante que debemos destruir lo antes posible. Tras recoger un objeto alimenticio del suelo empujaremos el bloque de piedra para que nos sirva de escalón y nos permita llegar al pequeño muro que separa las dos zonas de la caverna.

Al salir de la caverna nos encontraremos en las temibles catacumbas, en las que la semejanza entre corredores, puertas y pasillos nos pueden hacer perder fácilmente la orientación. Os recomiendo observar el mapa pa-



Veinte espíritus deambulan por la gran mansión, cuando sean destruidos nos enfrentaremos al dragón.

ra localizar el camino más corto posible hacia la puerta que conduce a la pantalla de las escaleras, y desde allí regresar al patio del castillo.

Una cuidadosa revisión del pozo (recuerda aquello de «mi gozo en un pozo») nos permitirá conseguir la «llave para la choza del mago». Arrojémonos ahora sin miedo por la abertura del pozo y caeremos a una nueva caverna en la que, como en todas las demás, el primer paso a realizar será eliminar el espíritu que la habita. A continuaicón examinamos el cofre situado en la caverna para conseguir un tesoro y la «llave de la sala de guardia». Obtenidos todos los elementos importantes de esta caverna podemos salir de la misma y, tras encontrar la salida a través de las catacumbas, salir a la pantalla de las escaleras y de allí al patio tal como hicimos la vez anterior.

Salgamos ahora del castillo y abramos la puerta de la choza del mago con la llave encontrada en el pozo. En el interior de la choza es posible encontrar algo de comida sobre la mesa y una nueva llave, la «llave de los establos», en lo alto del respaldo de la silla del mago, si bien para alcanzarla será necesario subir a dicha silla y de allí a la mesa. Ahora podemos volver al suelo y, tras mover la alfombra colocada en el centro de la habitación, dejar al descubierto un agujero por el cual deberemos arrojarnos.

Una nueva caverna nos espera tras la larga caída, y en ella el espíritu de rigor deseando probar el sabor de nuestras pedradas. Aquí encontraremos un frasco que, al ser manipulado, nos permitirá beber la pócima de revitalización que contenía, la cual colocará nuestro nivel de energía al máximo. En un pequeño agujero de ratones colocado en una de las esquinas de la sala hay una nueva sorpresa, la «llave del salón del rey». Volvamos a la pantalla de la escalera del mismo modo que las ocasiones anteriores.

Una vez en la base del torreón, decidimos en esta ocasión explorar los pisos superiores, recogiendo previamente el tesoro que se encuentra bajo el segundo escalón, si bien probablemente será necesario agacharse previamente para poder acceder a él. Comencemos nuestra as-



censión hasta llegar al siguiente piso, donde debemos entrar por la segunda puerta. Hemos llegado a la habitación del carpintero donde debemos destruir el espíritu con forma de ratón y subirnos a la silla para alcanzar la comida situada en el estante superior. De ningún modo debemos tocar el filo de la sierra colgada de la pared pues nos cortaríamos perdiendo energía. En la siguiente localidad, titulada «Víveres», hay una botella sobre la mesa que contiene una pócima para fuerza que incrementará nuestro nivel de energía. Sin embargo, el frasco no desaparece al ser manipulado ya que nos proporciona un número limitado, aunque por suerte bastante alto, de usos, lo que significa que podremos volver a esta pantalla cuando nuestro nivel de energía se encuentra bajo. También hay en esta pantalla un cuadro de ayuda («El sitio de la palabra de Dios debe ser bien examinado») y un tesoro bajo la mesa.

Llegamos a una pantalla ya conocida, la gran sala, aunque en esta ocasión nos encontramos caminando sobre la repisa superior. Tras gatear unos instantes para sobrepasar un bloque de piedra llegamos a otra pantalla, el salón de baile. Tras abrir la puerta con la llave correspondiente llegamos a la sala de guardia. Aquí podemos recoger una nueva pócima (pócima para viaje con roca) y abrir la puerta que conduce a la casa de los espíritus. Como bien indica su nombre en su interior nos esperan nada menos que tres espíritus que destruiremos rápidamente para a continuación recoger una comida situada sobre la alacena y leer un nuevo mensaje de ayuda («Ay Rocinante, qué



La presencia en pantalla de un espíritu nos hará perder energía rápidamente.

llevas en tus entrañas que tanto nos extrañas»).

De vuelta al patio, ya es posible entrar en los establos pues disponemos de la llave. En su interior, un enorme caballo permanece inmóvil haciendo destacar su imponente silueta contra las paredes que le sirven de cobijo. Agachémonos (tecla C, gatear) y podremos observar una abertura en el vientre del animal que contiene una llave: la «llave de la alta repisa».

Los bancos, el altar y el crucifijo dan a la capilla una atmósfera de gran solemnidad. Solamente un objeto parece desentonar con el rigor del ambiente, una especie de gran cajón situado a la izquierda del altar. Si examinamos su abertura descubriremos un gran boquete que nos conduce a una nueva caverna. Destruyamos el espíritu que la puebla y tendremos libertad de movimientos para examinar un objeto negro en la pared que contiene la «llave para la guarida del dragón».

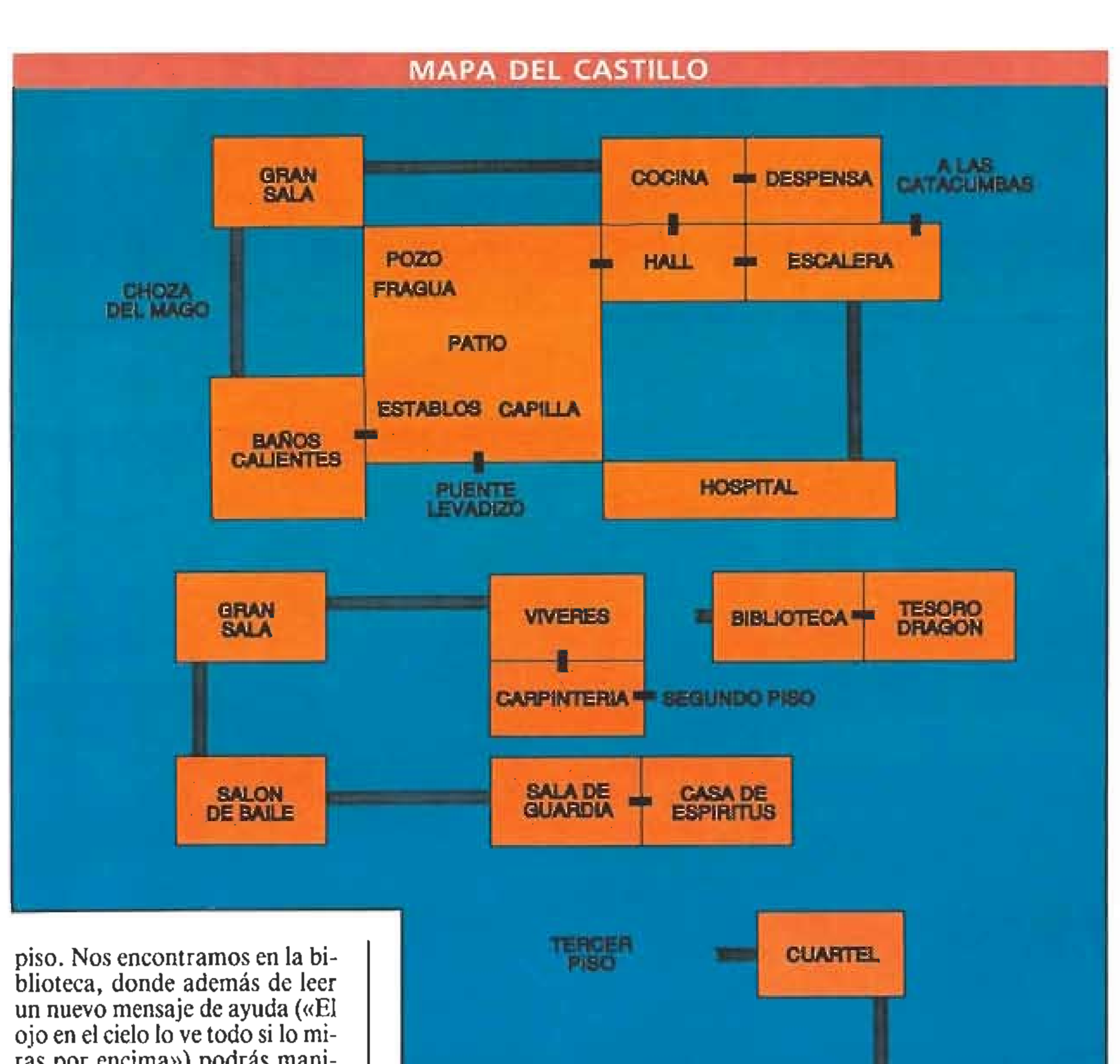
Ahora es el momento ideal para volver al patio, salir del castillo y dirigirnos con decisión hacia la gran roca situada en pleno páramo, pues con la ayuda de la última poción seremos capaces de moverla y dejar al descubierto una nueva oquedad que conduce a la quinta y última caverna. Tras caer por ella y matar el espíritu de rigor será posible explorar con calma el entorno y descubrir la «llave del tesoro del dragón». Recorramos de nuevo las catacumbas hacia el torreón con la seguridad de que no tendremos que volver a visitar tan antipáticos parajes.

Una vez en el torreón sigamos explorando, entrando esta vez por la primera puerta del primer



Como si manejáramos una cámara nos acercaremos a los diferentes objetos para examinarlos.

MAPA DEL CASTILLO



piso. Nos encontramos en la biblioteca, donde además de leer un nuevo mensaje de ayuda («El ojo en el cielo lo ve todo si lo miras por encima») podrás manipular los tres libros colocados sobre los estantes sabiendo que el situado más a la izquierda de los tres abre y cierra una puerta en principio invisible situada a la izquierda de los estantes. Dicha puerta nos conduce a la habitación del tesoro del dragón, tesoro que se encuentra en el interior del cofre que podemos abrir con la llave correspondiente (habrá que pulsar repetidamente la tecla usar para apoderarnos por completo del contenido del cofre).

Ahora ya podemos comenzar la exploración de las habitaciones que se encuentran tras la primera puerta del último piso del torreón. La primera localidad se denomina «cuartel» y en ella encontraremos en primer lugar un murciélago en el techo que no resistirá la fuerza de nuestras pedradas. A continuación podemos examinar un nuevo cuadro con el mensaje «A los gusanos les encanta bajar a sitios húmedos y profundos» y abrir la denominada «puerta a la alta repisa» la cual, una vez abierta, conduce de nuevo al patio pero a una zona hasta ahora inaccesible: una estrecha repisa colocada sobre el puente levadizo. Al otro extremo de la repisa, en el suelo de la misma, hay un nuevo mensaje de ayuda: «Para llegar al altar muy alto has de saltar, pero usa el puente cuando te hayas de elevar». Si ahora echamos un vistazo a nuestro alrededor observaremos una figura oscura sobre el techo de la capilla, lo que nos hace llegar a una firme conclusión. Nos arrojamos al vacío, salimos del castillo, nos colocamos en el borde del puente levadizo y, tras girar lo suficiente para tenerlo a nuestro alcance, lanzamos una piedra contra el mecanismo de la izquierda. ¡Sorpresa! El puente levadizo vuelve a cerrarse y nos catapulta por los aires, haciéndonos aterrizar precisamente sobre el tejado de la capilla. A nuestro lado se encuentra el codiciado objeto de nuestro vuelo: la «llave del trastero».

Volvemos al torreón, subimos de nuevo al último piso y llegamos nuevamente al cuartel, pero esta vez continuamos avanzando. Llegamos a una pantalla ya conocida, el salón de baile, si bien en esta ocasión nos encontramos en una estrecha repisa que recorre la parte superior de la sala. Aunque parezca que el camino está cortado, por el mero hecho de recorrer la repisa hasta su otro extremo aparecerá una nueva puerta en la pared. Hemos llegado al «pasillo» y podemos escoger entre dos puertas que, aunque cerradas, podemos abrir pues disponemos de las llaves necesarias. La puerta de la izquierda conduce al «salón del rey», donde debemos limitarnos a destruir un espíritu. en la otra habitación, el trastero, también hay otro espíritu y un tesoro en la alacena superior solamente accesible subiendo a la silla. Pero, lo que es más importante, encontraremos una nueva puerta semioculta detrás de un armario.

La puerta conduce a la última pantalla del juego, la pantalla donde se encuentra la última puerta que conduce a la habitación del prisionero. Se denomina «magister» y encierra el último y definitivo reto del programa.

Dos muros paralelos dividen la habitación en tres secciones, la primera de las cuales está a su vez dividida en dos, de forma que desde el lugar donde nos encontramos resulta imposible avanzar. Sin embargo hay dos extraños objetos en paredes opuestas que tienen una importancia vital para el desenlace de la aventura: de momento vamos a arrimarnos al máximo al muro que nos separa del objeto más cercano y al examinarlo conseguiremos hacerlo desaparecer.

El fin de esta compleja historia se encuentra próximo. Ahora debemos retroceder todo el camino realizado y volver a las escaleras, pero ahora no debemos volver atrás sino seguir caminando hacia la única pantalla que aún no hemos visitado. Para ello es necesario recorrer la repisa hasta el final, pero dado que en el último recodo hay un estrechamiento que nos puede hacer caer a pisos inferiores resulta recomendable gatear y mirar hacia abajo para calcular con detalle el estrecho lugar por el que hemos de pasar. Al otro lado abrimos la última y definitiva puerta, la que conduce a la guarida del dragón.

El terrible dragón nos recibe con toda la fuerza de los espíritus muertos, y la habitación se estremece entre destellos rojizos a la vez que un incesante chirrido parece querer taladrar nuestros tímpanos.

De momento cruzamos la puerta de la derecha para encontrarnos de nuevo en «magister», pero esta vez justo en el extremo opuesto, por lo que repetimos el proceso con el segundo objeto para que el muro más cercano a la puerta del prisionero se desvanezca en el aire.

Volvemos a presencia del dragón y, puesto que hemos eliminado ya a veinte espíritus, podemos lanzar repetidamente rocas entre los ojos de la bestia para conseguir eliminarla y liberar el espacio que ocupaba.

Lo demás es tarea sencilla. Cruzamos la puerta que antes ocupaba el dragón y llegamos por tercera vez a «magister», pero esta vez nos encontramos en el centro de la habitación y nada nos separa de la última puerta. Como tenemos diez llaves en nuestro poder por el mero hecho de tocarla la puerta se abre con un quejido.

La gloria es nuestra. Los gélidos muros del castillo geométrico pierden su mayor y más humano tesoro cuando la libertad entra como un huracán en su habitación más recóndita y oscura. Las rejas vuelven a cerrarse, pero esta vez para dar punto final a una historia que, por una vez, ha acabado como en los cuentos.

AMSTRAD

La curiosidad es el mejor arma que podemos emplear para llegar hasta el prisionero.

AMSTRAD

Hacía tiempo que no veíamos un programa que, lejos de ser una mera conversión desde Spectrum, aprovechara al máximo las posibilidades de los CPC como éste. Una mayor área de juego, la posibilidad de disponer de cuatro en vez de dos colores, mejores efectos especiales y la posibilidad de salvar las posiciones en disco además de cinta son algunas de las mejoras presentes en esta versión.



Nuestras órdenes serán trasmitidas desde el teclado: podremos andar, rastrear, correr, etc.

NUESTRA OPINION

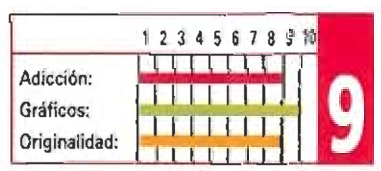
■ *INCENTIVE / DOMARK* **■ *V. Comentada: SPECTRUM***

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC*

Incentive ha vuelto a superar su excelente técnica «freescape» con un programa que, muy en la línea del «Total Eclipse», nos hace maravillarnos de que nuestros pequeños micros de 8 bits sean capaces de contener en su limitada memoria un mundo geométrico tan vasto y perfecto como el que sirve de ambientación a este programa. Pasando por alto la inevitable lentitud derivada de la extrema complejidad de las rutinas de presentación gráfica que han de realizar miles de cálculos para presentarnos el entorno desde cualquier distancia, ángulo y perspectiva, el resultado es muy real, lo más cercano posible a la sensación de moverse en un mundo sólido en tres dimensiones.

Con el planteamiento de una videoaventura el nivel de dificultad de los problemas aumenta progresivamente de forma que el juego absorbe rápidamente a un jugador que, envalentonado por sus éxitos iniciales, no puede dar marcha atrás en su deseo de completar la aventura. Las numerosas pistas permiten en muchas ocasiones dirigir nuestras investigaciones en el camino correcto y la excelente ambientación acaba por hacernos sentir verdaderos protagonistas de una aventura mezcla de la película de acción y cuento de hadas. Incluso los textos (con alguna pequeña falta de ortografía) han sido traducidos al castellano. ¿Qué más se puede pedir? ■

P.J.R



Si no los tienes, pídenoslos

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANÍA. Puedes hacer tu pedido rellenando el cupón que incluye la revista o llamando al teléfono (91) 734 65 00.



1
• Target Renegade • La Guerra de las Vajillas • Black Beard • Garfield • Turbo Girl • Venom Strikes Back • La Pantera Rosa.



2
• Desolator • Charlie Chaplin • Mad Mix Games • Karnov • Hundra • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Gutz • Cybernoid.



3
• Beyond The Ice Palace • Los Pájaros de Bangkok • Gothik • Street Sports Basketball • Skate Crazy • Capitán Sevilla.



4
• Emilio Butragueño Fútbol • Hopping Mad • Terramex • Andy Capp • Tetris • Chicago's 30 • The Race Against Time • Mickey Mouse.



5
• Daley Thompson • Overlander • Street Fighter • Dark Side • Vindicator • Meganova • Aspar G.P. Master • Humphrey.



6
• Thypoon • Samurai Warrior • Coliseum • The Games Winter Edition • Vampire's Empire • Operation Wolf • 1943 • Road Blaster • Where Time Stood Still.



7
• Barbarian II • Artura • Rock'n Roller • Thunder Blade • Soldier of Fortune • Live and Let Die • Intensity • Triple Comando • El Poder Oscuro • Cybernoid II • Sol Negro.



8
• Afterburner • Robocop • Wells & Fargo • Barbarian • Savage • París-Dakar • Navy Moves.



9
• Pac-Manía • Batman • The Caped Crusader • Total Eclipse • Rambo III • The Last Ninja II.



10
• Dragon Ninja • Starglider 2 • Star Trek • Quién engañó a Roger Rabbit • Tuareg • R-Type • El Retorno del Jedi • Netherworld • Dark Fusión.



11
• The Munsters • Double Dragon • Technocop • Alien Syndrome • Led Storm.



12
• Perico Delgado • Gonzzalez • Rescate Atlántida • The Muncher • Metrópolis • Eliminator.



13
• Xenon • Renegade III • H.A.T.E. • Ulises • The Games Summer Edition • After the War.



14
• Super Scramble • Obliterator • Stormlord • Zanny Golf • Enmanuelle • Purple Saturn Day.



15
• Vigilante • Casanova • Forgotten Worlds • Tiburon • Red Heat • Populous • Bumpy • Turbo Cup.



16
• Xybots • Archipélagos • Juana de Arco • Kick off • Indiana Jones y la última cruzada • The running man • 007 licencia para matar.



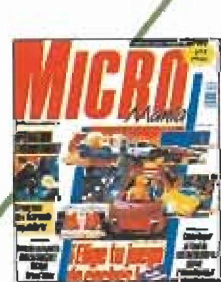
17
• Tintín • Blood Money • Billiards Simulator • Michel Fútbol Master • Emilio Butragueño 2 • Comando Quatro • Thunderbirds.



18
• Dragon Spirit • Ballistix • Test Drive II • Kings of the beach • Mot • Batman • Aventura Original • A.M.C.



19
• Shadow of the Beast • Indiana Jones the Graphic Adventure • Viaje al Centro de la Tierra • Rick Dangerous • Toi Acid Game • Mazemanía • Strider.



20
• Operation Thunderbolt • Asterix y el golpe del Menhir • F-16 Combat Pilot • Comparativa coches • Emilio Sánchez Vicario Grand Slam • Satán • Cazafantasmas II • Moonwalker • Ghouls'n'ghosts • Los Intocables.



21
• Mortadelo y Filemón 2 • Commando • Oliver y su pandilla • Sherman M$ • Snoopy and Peanuts • Capitán Trueno • Tusker • Livingstone Supongo II.



22
• Pro tennis Tour • Black Tiger • Test Drive II • Budokan • Xenon II • Chambers of Shaolin • Snoopy • Jabato • RAM.

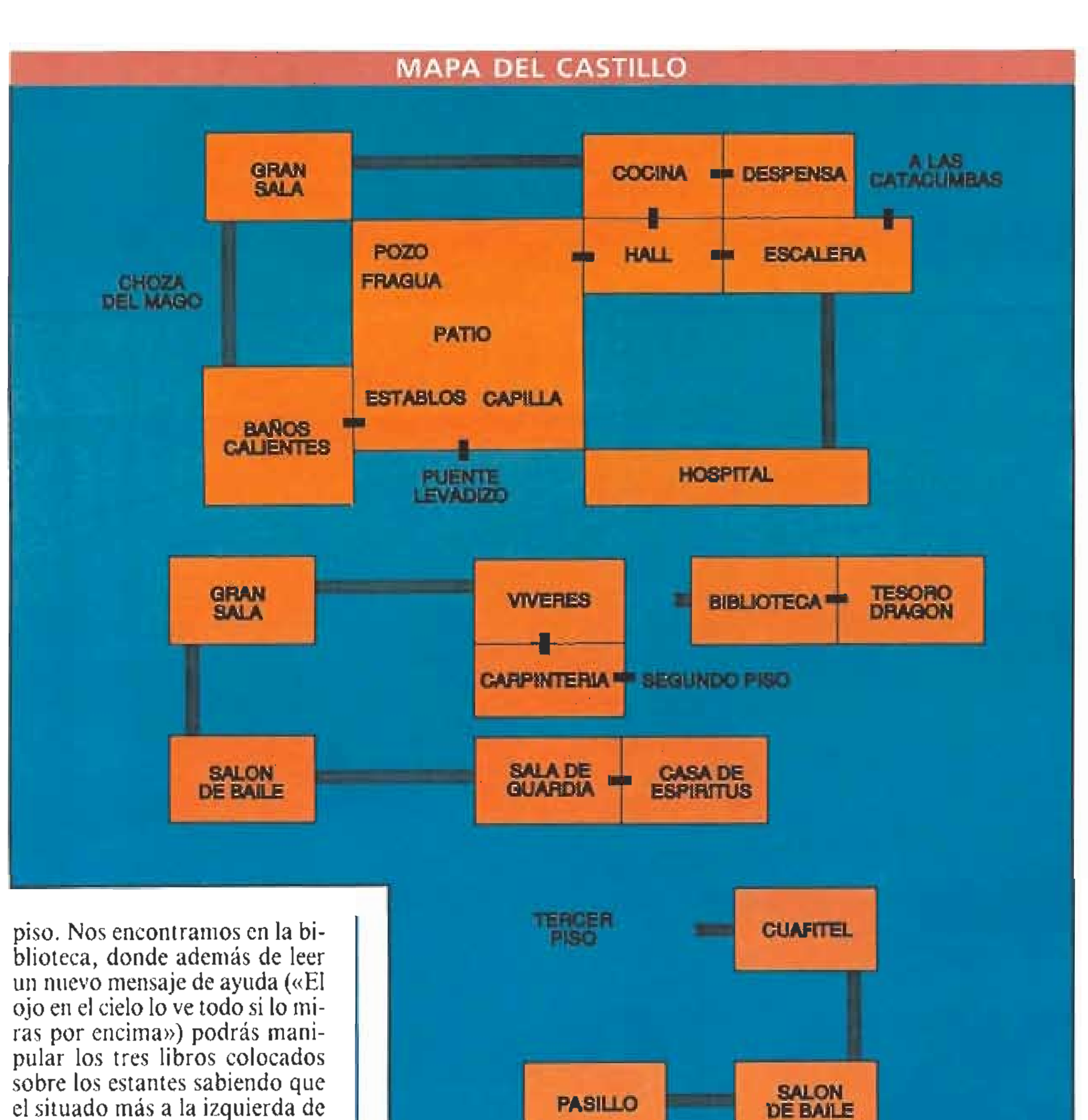


23
• E-Motion • Space Ace • Block Out • Rainbow Islands • Iron Lord • París-Dakar 90 • Myth • Beverly Hills Cop.



24
• Ice Breaker • Double Dragon II • Klax • Maya • Kid Gloves • Infestation • Senda salvaje • Dragon's Lair • Jungle Warrior.

MAPA DEL CASTILLO



piso. Nos encontramos en la biblioteca, donde además de leer un nuevo mensaje de ayuda («El ojo en el cielo lo ve todo si lo miras por encima») podrás manipular los tres libros colocados sobre los estantes sabiendo que el situado más a la izquierda de los tres abre y cierra una puerta en principio invisible situada a la izquierda de los estantes. Dicha puerta nos conduce a la habitación del tesoro del dragón, tesoro que se encuentra en el interior del cofre que podemos abrir con la llave correspondiente (habrá que pulsar repetidamente la tecla usar para apoderarnos por completo del contenido del cofre).

Ahora ya podemos comenzar la exploración de las habitaciones que se encuentran tras la primera puerta del último piso del torreón. La primera localidad se denomina «cuartel» y en ella encontraremos en primer lugar un murciélago en el techo que no resistirá la fuerza de nuestras pedradas. A continuación podemos examinar un nuevo cuadro con el mensaje «A los gusanos les encanta bajar a sitios húmedos y profundos» y abrir la denominada «puerta a la alta repisa» la cual, una vez abierta, conduce de nuevo al patio pero a una zona hasta ahora inaccesible: una estrecha repisa colocada sobre el puente levadizo. Al otro extremo de la repisa, en el suelo de la misma, hay un nuevo mensaje de ayuda: «Para llegar al altar muy alto has de saltar, pero usa el puente cuando te hayas de elevar». Si ahora echamos un vistazo a nuestro alrededor observaremos una figura oscura sobre el techo de la capilla, lo que nos hace llegar a una firme conclusión. Nos arrojamos al vacío, salimos del castillo, nos colocamos en el borde del puente levadizo y, tras girar lo suficiente para tenerlo a nuestro alcance, lanzamos una piedra contra el mecanismo de la izquierda. ¡Sorpresa! El puente levadizo vuelve a cerrarse y nos catapulta por los aires, haciéndonos aterrizar precisamente sobre el tejado de la capilla. A nuestro lado se encuentra el codiciado objeto de nuestro vuelo: la «llave del trastero».

Volvemos al torreón, subimos de nuevo al último piso y llegamos nuevamente al cuartel, pero esta vez continuamos avanzando. Llegamos a una pantalla ya conocida, el salón de baile, si bien en esta ocasión nos encontramos en una estrecha repisa que recorre la parte superior de la sala. Aunque parezca que el camino está cortado, por el mero hecho de recorrer la repisa hasta su otro extremo aparecerá una nueva puerta en la pared. Hemos llegado al «pasillo» y podemos escoger entre dos puertas que, aunque cerradas, podemos abrir pues disponemos de las llaves necesarias. La puerta de la izquierda conduce al «salón del rey», donde debemos limitarnos a destruir un espíritu. en la otra habitación, el trastero, también hay otro espíritu y un tesoro en la alacena superior solamente accesible subiendo a la silla. Pero, lo que es más importante, encontraremos una nueva puerta semioculta detrás de un armario.

La puerta conduce a la última pantalla del juego, la pantalla donde se encuentra la última puerta que conduce a la habitación del prisionero. Se denomina «magister» y encierra el último y definitivo reto del programa.

Dos muros paralelos dividen la habitación en tres secciones, la primera de las cuales está a su vez dividida en dos, de forma que desde el lugar donde nos encontramos resulta imposible avanzar. Sin embargo hay dos extraños objetos en paredes opuestas que tienen una importancia vital para el desenlace de la aventura: de momento vamos a arrimarnos al máximo al muro que nos separa del objeto más cercano y al examinarlo conseguiremos hacerlo desaparecer.

El fin de esta compleja historia se encuentra próximo. Ahora debemos retroceder todo el camino realizado y volver a las escaleras, pero ahora no debemos volver atrás sino seguir caminando hacia la única pantalla que aún no hemos visitado. Para ello es necesario recorrer la repisa hasta el final, pero dado que en el último recodo hay un estrechamiento que nos puede hacer caer a pisos inferiores resulta recomendable gatear y mirar hacia abajo para calcular con detalle el estrecho lugar por el que hemos de pasar. Al otro lado abrimos la última y definitiva puerta, la que conduce a la guarida del dragón.

El terrible dragón nos recibe con toda la fuerza de los espíritus muertos, y la habitación se estremece entre destellos rojizos a la vez que un incesante chirrido parece querer taladrar nuestros tímpanos.

De momento cruzamos la puerta de la derecha para encontrarnos de nuevo en «magister», pero esta vez justo en el extremo opuesto, por lo que repetimos el proceso con el segundo objeto para que el muro más cercano a la puerta del prisionero se desvanezca en el aire.

Volvemos a presencia del dragón y, puesto que hemos eliminado ya a veinte espíritus, podemos lanzar repetidamente rocas entre los ojos de la bestia para conseguir eliminarla y liberar el espacio que ocupaba.

Lo demás es tarea sencilla. Cruzamos la puerta que antes ocupaba el dragón y llegamos por tercera vez a «magister», pero esta vez nos encontramos en el centro de la habitación y nada nos separa de la última puerta. Como tenemos diez llaves en nuestro poder por el mero hecho de tocarla la puerta se abre con un quejido.

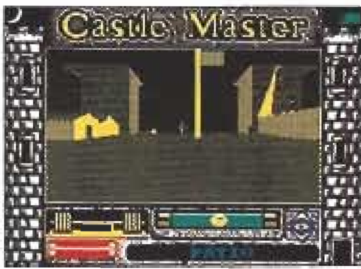
La gloria es nuestra. Los gélidos muros del castillo geométrico pierden su mayor y más humano tesoro cuando la libertad entra como un huracán en su habitación más recóndita y oscura. Las rejas vuelven a cerrarse, pero esta vez para dar punto final a una historia que, por una vez, ha acabado como en los cuentos.

AMSTRAD

La curiosidad es el mejor arma que podemos emplear para llegar hasta el prisionero.

AMSTRAD

Hacía tiempo que no veíamos un programa que, lejos de ser una mera conversión desde Spectrum, aprovechara al máximo las posibilidades de los CPC como éste. Una mayor área de juego, la posibilidad de disponer de cuatro en vez de dos colores, mejores efectos especiales y la posibilidad de salvar las posiciones en disco además de cinta son algunas de las mejoras presentes en esta versión.



Nuestras órdenes serán trasmitidas desde el teclado: podremos andar, rastrear, correr, etc.

NUESTRA OPINION

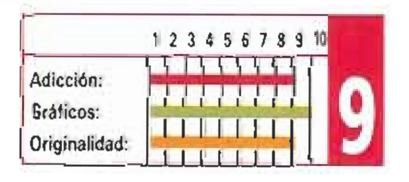
■ ***INCENTIVE / DOMARK*** ■ ***V. Comentada: SPECTRUM***

■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC***

Incentive ha vuelto a superar su excelente técnica «freescape» con un programa que, muy en la línea del «Total Eclipse», nos hace maravillarnos de que nuestros pequeños micros de 8 bits sean capaces de contener en su limitada memoria un mundo geométrico tan vasto y perfecto como el que sirve de ambientación a este programa. Pasando por alto la inevitable lentitud derivada de la extrema complejidad de las rutinas de presentación gráfica que han de realizar miles de cálculos para presentarnos el entorno desde cualquier distancia, ángulo y perspectiva, el resultado es muy real, lo más cercano posible a la sensación de moverse en un mundo sólido en tres dimensiones.

Con el planteamiento de una videoaventura el nivel de dificultad de los problemas aumenta progresivamente de forma que el juego absorbe rápidamente a un jugador que, envalentonado por sus éxitos iniciales, no puede dar marcha atrás en su deseo de completar la aventura. Las numerosas pistas permiten en muchas ocasiones dirigir nuestras investigaciones en el camino correcto y la excelente ambientación acaba por hacernos sentir verdaderos protagonistas de una aventura mezcla de la película de acción y cuento de hadas. Incluso los textos (con alguna pequeña falta de ortografía) han sido traducidos al castellano. ¿Qué más se puede pedir? ■

P.J.R





¡QUÉ

Después de los azarosos avatares acontecidos en su primera aventura, Mad, nuestro héroe, disfrutaba de un merecido descanso en su amada aldea natal, Cocovillage. Sin embargo, desgraciadamente, las vacaciones le iban a durar poco, porque no muy lejos de allí, en Cococastle, una serie de terribles sucesos estaban a punto de turbar inesperadamante su ganado reposo...

Cococastle era una pacífica y hermosa villa situada a apenas unas millas de Cocovillage, y era especialmente conocida entre los habitantes de los alrededores por el majestuoso castillo que se alzaba en lo alto de la colina, presidiendo desafiante al resto del poblado.

Durante siglos aquella imponente mansión había permanecido deshabitada, hasta que una serie de desgraciados sucesos vinieron a poner fin a esta circunstancia y, de forma pareja, a la paz que siempre había reinado en la aldea.

Las cosas, más o menos, sucedieron así: cuando Mad puso fin a la invasión de Cocovillage por parte de los maléficos fantasmas, los escasos supervivientes de las huestes del mal encontraron en su despavorida huida un escondite perfecto desde el que intentar volver a organizarse, precisamente el castillo de Cococastle. Por si fuera poco, encontraron además una inesperada sorpresa de gran utilidad para sus maquiavélicos planes: el castillo escondía entre sus muros perversos espíritus y deformes monstruos que no tardaron en aliarse con los acérrimos enemigos de Mad.

Los resultados no se hicieron esperar, y pronto la aldea de Cococastle se convirtió en un pueblo fantasma en cuyas calles ya sólo había espacio para el mal y la destrucción. Cocovillage podría ser la próxima, pero... ¿se quedará nuestro amigo Mad con los brazos cruzados?

El juego

Evidentemente no, y creemos que seguramente vosotros tampoco, así que ya que no podemos impedir que os lancéis a esta suicida misión vamos por lo menos a tratar de ayudaros a que afrontéis con unas mínimas garantías de supervivencia vuestra aventura.

Como es obvio, nuestro objetivo en el juego va a consistir en comernos todos los pequeños puntitos o cocos que se encuentren en el nivel en que nos hallemos en ese momento, para obtener así el paso a la próxima fase. El juego incluye tres cargas distintas, y cada una de ellas a su vez tres fases con diferentes mapeados.

Hemos pensado que la mejor forma de explicaros cada uno de los pormenores acerca de los enemigos y de las diferentes sorpresas que el juego incluye es justamente sobre el terreno, así que, aquí tenéis a continuación un recorrido a todo color por los secretos de «Mad Mix II». ■



1) Las momias son quizás los enemigos menos peligrosos, pues se limitan a estorbarnos y empujarnos. No pueden ser esquivadas saltando por encima de ellas, y debemos intentar que no nos aplasten contra alguna pared o contra otra momia, pues en este caso sí perderemos una vida. La mejor forma de deshacernos de ellas es o bien comérnoslas cuando podamos o bien despistarlas en algún cruce de caminos.



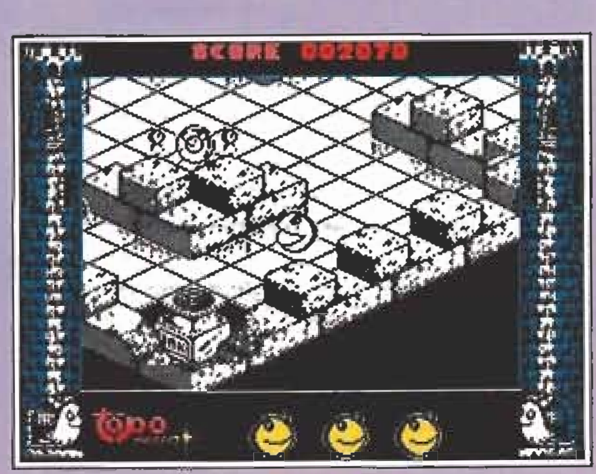
2) Las baldosas sorpresa deben ser esquivadas a toda costa, pues al pasar sobre ellas un gigantesco puño nos mandará directamente al reino de los cielos (y nunca mejor dicho), costándonos la «bromita» una de nuestras vidas.



3) Las mandíbulas son, en cierta forma, bastante parecidas a las momias, pues su principal diversión es molestarnos y son igualmente inofensivas. Si nos tocan nos propinan un descomunal empujón que nos precipita contra aquello que tengamos delante, lo cual obviamente puede ser bastante peligroso. Podemos saltar sobre ellas o comérnoslas cuando Mad esté «cabreao».



4) Los fantasmas o pelmazoides nos asedian de forma continua, resultando su contacto mortal para nuestro protagonista. En la imagen podéis ver como Mad lo esquiva hábilmente de un ágil salto.



5) En esta pequeña burbuja se encuentra recluido un precioso tesoro: una vida extra. Cuando la toquemos el pequeño muñequito de su interior comenzará a andar, y sólo obtendremos nuestra recompensa si conseguimos alcanzarlo. La mejor forma de hacernos con las vidas extras es esperar a comernos un «cocolistillo» y aprovechar nuestra super-velocidad para alcanzarlo.



6) Si forzáis un poco la vista observaréis un pequeño bichito correteando delante de nuestro héroe. Se trata de un cocolistillo, los pequeños puntos que al ser recogidos proporcionan a Mad una velocidad vertiginosa.



7) Estas gigantescas bolas no están solamente de adorno. Si las empujamos, arrollarán cuanto encuentren a su paso, nosotros incluidos por supuesto, si no somos lo suficientemente precavidos.



Nuestra Opinión

«Mad mix 2» es mucho más que una continuación de un programa de éxito, es un auténtico juegazo y un super-adictivo arcade. Aunque ni su argumento ni su desarrollo apuntan bajo ningún aspecto el más mínimo ápice de originalidad, si lo hacen sin embargo su peculiar

LOCURA!



8) Estos son los tinteros por los que aparecen nuestros enemigos. Con un poco de habilidad podemos lograr taparlos con los tapones repartidos por el mapeado, tal y como se aprecia en la imagen. Desgracidamente, pasados unos breves instantes la presión en su interior hará saltar por los aires el tapón, volviendo a salir los enemigos de su interior.



11) Este amasador puede ser utilizado por Mad como arma: si lo empuja aplastará a cuanto bicho viviente o muerto-viviente se le ponga por delante.



9) Ante ustedes el taimado Dracococula, enemigo no sólo mortal por contacto, sino culpable de la aparición de cocos caducaos, que al ser ingeridos por Mad son causantes de una terrible diarreacacosa.



12) Ese punto de mayor tamaño es un gordococo, que al ser ingerido por nuestro protagonista le transforma al estado «cabreao». En esas condiciones (notaréis que Mad adquiere una pérfida mirada) nuestro héroe es capaz de acabar con casi todos sus enemigos.



10) Los rodillos desplazan a nuestro protagonista en la misma dirección en la que giran, no permitiéndole caminar sobre ellos en sentido contrario. Sin embargo, y en caso de necesidad, nada nos impide recorrerlos en sentido inverso saltando, anulando así su efecto.



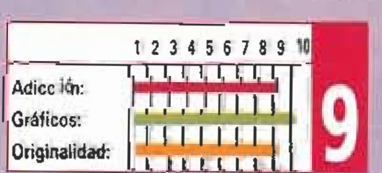
13) La inmensa cabezota que persigue a Mad no es otra cosa que Franklin, nuestro peor enemigo. No solamente es casi indestructible, sino que es especialmente veloz y mortífero. Cuenta además con la habilidad de aplastar los puntos en el suelo, de forma tal que para comérselos Mad debe primero saltar y esperar a que cuando su caída provoque la salida de los puntos de sus agujeros tratar de devorarlos rápidamente.

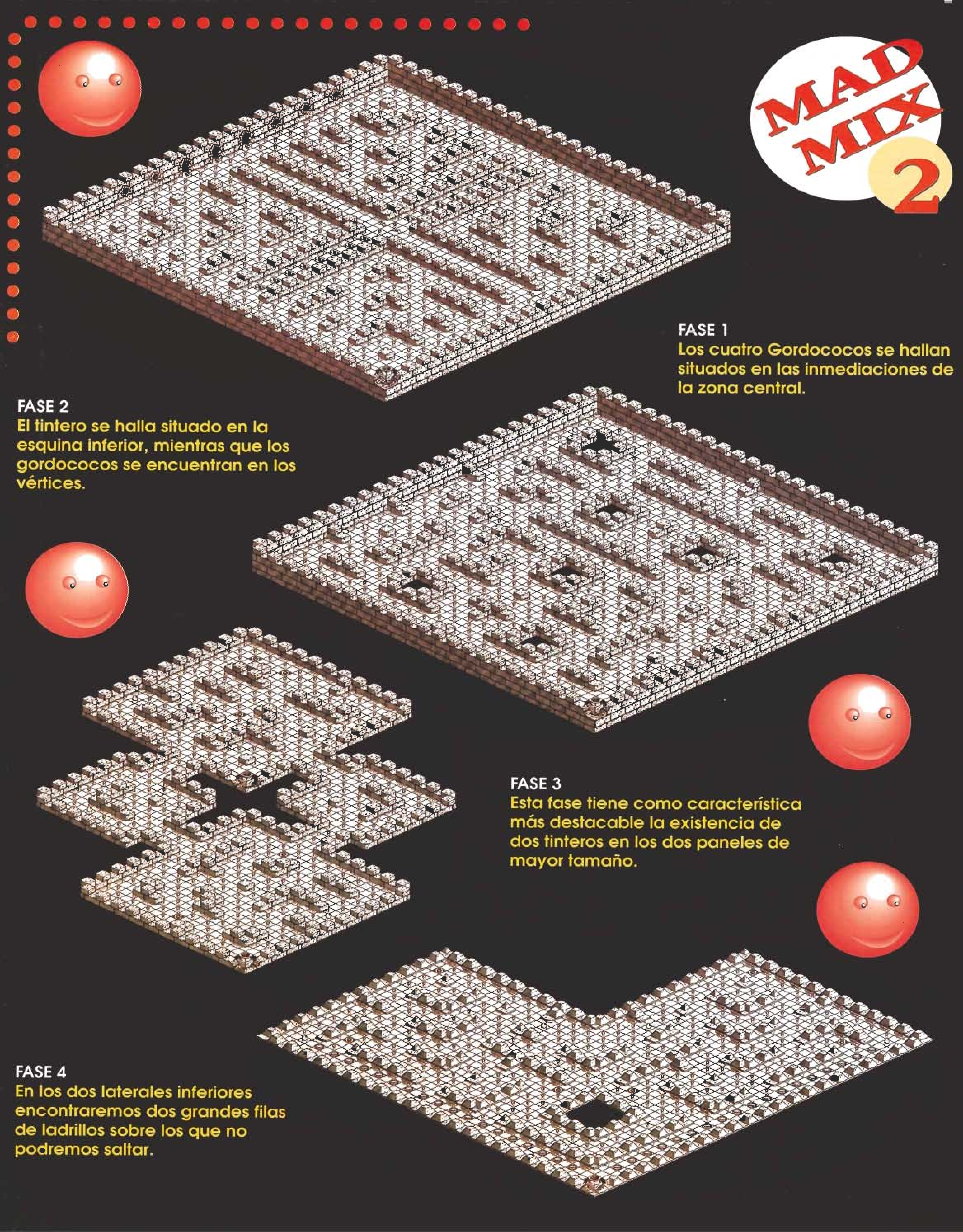
perspectiva tridimensional (con un scroll de pantalla perfecto), y la multitud de detalles que se han incorporado a la mecánica del juego.

Técnicamente el programa está a la altura de las últimas producciones de Topo, y sin duda resultan especialmente destacables los gráficos de todos los personajes del juego. Si alguna crítica se nos ocurre, ésta es bastante caprichosa y subjetiva, y es tan sólo que el marcador del juego podía haberse mejorado notablemente, pues resulta bastante soso.

Por lo demás, sólo cabe nuestro aplauso para «Mad mix 2», y confiamos en que el juego continue la brecha que su antecesor abrió fuera de nuestras fronteras. ■

J.E.B.



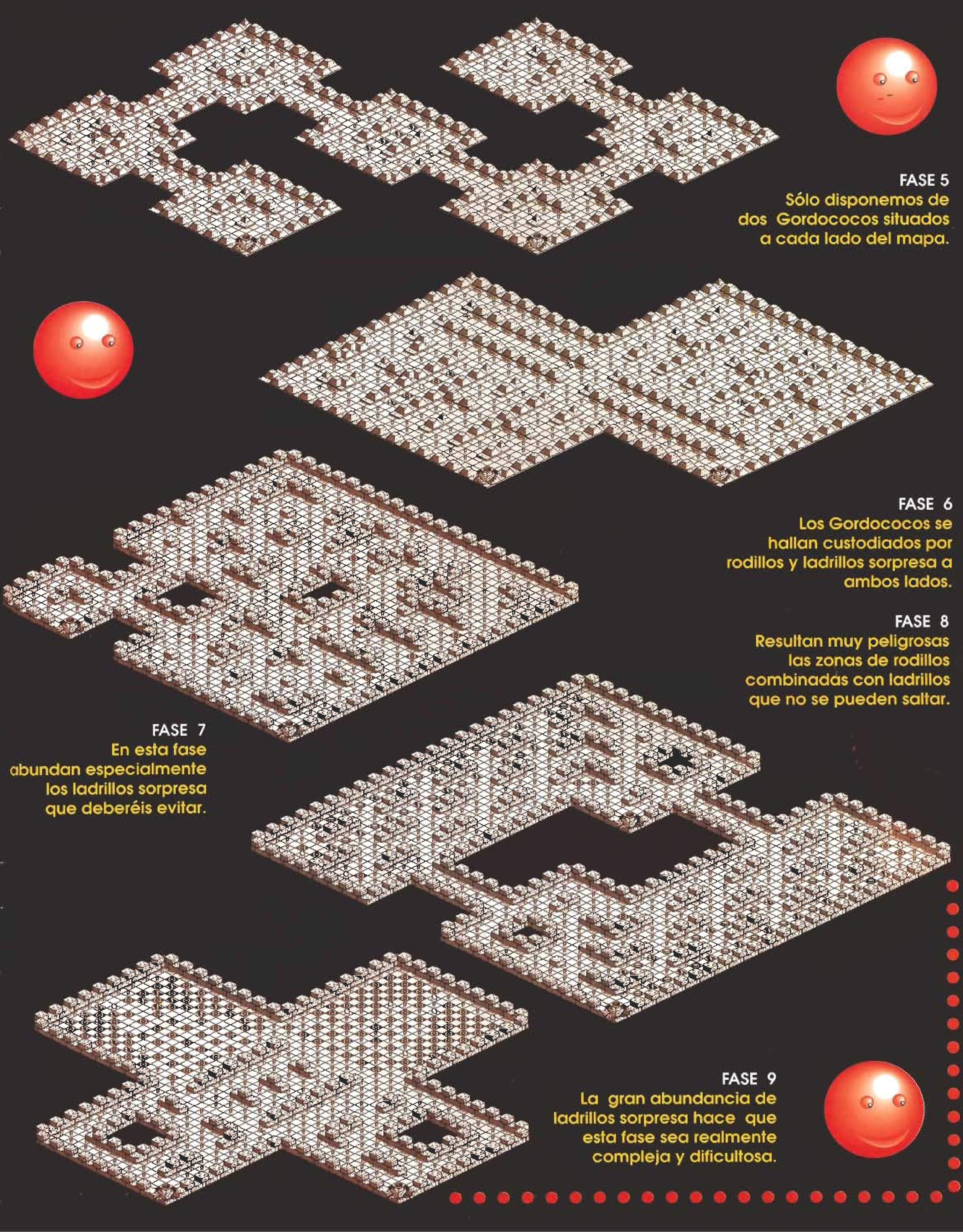


FASE 1
Los cuatro Gordococos se hallan situados en las inmediaciones de la zona central.

FASE 2
El tintero se halla situado en la esquina inferior, mientras que los gordococos se encuentran en los vértices.

FASE 3
Esta fase tiene como característica más destacable la existencia de dos tinteros en los dos paneles de mayor tamaño.

FASE 4
En los dos laterales inferiores encontraremos dos grandes filas de ladrillos sobre los que no podremos saltar.



FASE 5
Sólo disponemos de dos Gordococos situados a cada lado del mapa.

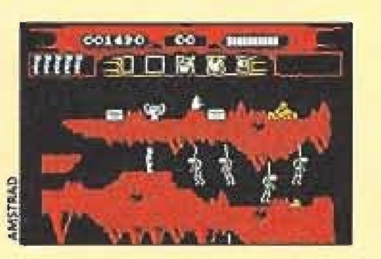
FASE 6
Los Gordococos se hallan custodiados por rodillos y ladrillos sorpresa a ambos lados.

FASE 8
Resultan muy peligrosas las zonas de rodillos combinadas con ladrillos que no se pueden saltar.

FASE 7
En esta fase abundan especialmente los ladrillos sorpresa que deberéis evitar.

FASE 9
La gran abundancia de ladrillos sorpresa hace que esta fase sea realmente compleja y dificultosa.

MYTH — AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR PARA "MYTH" VERSION
ORIGINAL
20 REM AMSTRAD-CINTA  POR C.H.A.B
30 MODE 1:INK 0.0:INK 1,15:INK 2.24:INK
3.0:BORDER 0
40 FOR X=&100 TO &107:READ A$:POKE X.VAL
("&"+a$):NEXT
50 INPUT "Creditos infinitos (S/N): ".C$
60 IF UPPER$(C$)="N" THEN POKE &101,&3D
70 MEMORY &3FFF:CHECK=0:FOR N=42107 TO 4
2741
80 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE N.A:CHECK=
CHECK+A
100 NEXT:IF CHECK< > 71296 THEN PRINT "ER
ROR EN DATAS":END
110 MODE 1:PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL
 Y PULSA UNA TECLA"
120 CALL &BB18:CALL &A480
130 DATA 3e,00,32,88,88,c3,00,86
140 DATA 43,48,41,42.F3.DD.21.F5.A6,11.B
B,00.CD,84.A6.C3.3B,A7.00.00,00,00,00.00
,00,00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.06.F6.
AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,08,FE
150 DATA 01,06,7F.3E,10,ED.79.3E.54.ED.7
9,D9.E1,D9,D8,D9,C3,00,00.3D.20.FD,A7,24
,C8,06,F5.ED,78,A9,E6.80,28.F5.06.7F.3E.
10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D.3C,E6,0F.6F,F6,2
0,D9.17,ED.79.37,C9.3D.20.FD
160 DATA A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9.E6,80,2
8,F5,06,7F.3E.10.ED.79.79.2F.4F.1F.3E.2A
,17,ED,79,37.C9,06,F6,3E.10,ED,79,D9,E5.
2E,00.D9.21.AE.A4.E5.06.F5.ED.78.E6.80.4
F.CD.C0,A4.30.FB,21,15,04,10
170 DATA FE.2B.7C.B5.20.F9.3E.0A.CD.C0.A
4,30.EA,26,C4.3E,1C.CD.C0.A4,30,E1.3E,DA
,BC.38.F2.26.C4.3E.1C.CD.C0.A4.30.D3.3E.
DA,BC,38,E4,FD.21.F1,A6.FD.6E,00,26,C4,3
E.1C.CD.C0.A4.30.BE.3E.D7.BC
180 DATA 30,DD,2C,20.EF,26.70,3E,1C,CD,C
0,A4,30,AD,3E.1C.CD.C0.A4.30.A6.7C.FE.CD
.30.0E.FE,9C,30,CF,FD.23.FD,7D,FE.F5,20.
CB.18.C5,3E.0B.26.80.2E.08.3E.0B.18.02.3
E,09,CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6
190 DATA A4.D0.3E.9F.BC.CB.15.26.80.D2.9
3,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,00,AF,08,26,A1,2E
,01,FD,21,00,AC.3E.04.18.17.3E.53.AD.C6.
A9,DD,77,00,DD,23,1B,26,A1,2E,01,2E,01,3
E,01.18.02.3E.09.CD,E6,A4.D0
200 DATA 3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,CB,1
5,26,A1,D2,D3.A5,08,AD,08.7A,B3.20.CE.C3
,AA.A4,3E,53,AD,C6,A9.DD,77,00,DD,23,1B,
2E,02,3E,04,26,B3,CD.70.A6.D0,FD.7E.04.B
7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,00
210 DATA FD.4E,00.FD.46.01,DD.21.00.00.D
D,09,4D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0,3E
,7F,BD.28.03.32.F0.A6.2E.02.3E.08.26.B3.
CD,70.A6,D0,FD.5E,02,FD,56.03,69,01,05,0
0.FD.09.4D.7B.B2.26.A1.2E.01
220 DATA 3E.01,C2,D5,A5.11,AA,A4.ED,53,F
1,A5.11.D8.A5,D5.ED.5B.22.A7.C3.00.01.3E
.06,00,00,18.B6,3E.0D.CD.E6.A4.3E.10.CD,
E6.A4.D0.3E.DB.BC.CB.15.26.B3.D2.6E.A6.C
9.CD,06,A5,21,00,80.06.FF.C5
230 DATA 1E.00.4B.16.FF.06.F5.ED.78.E6.8
0,A9.28.50.1C.79.2F,E6.80.4F,15.C2,92,A6
.73.23.C1.10.E2.21.00.00.11.32.80.06.32.
C5.1A,06,00.4F.09.13.C1,10,F6.E5.21,00,0
0,11,CD,80,06,32.C5.1A.06.00
240 DATA 4F,09.13.C1.10.F6.C1,7C,B7,20,1
3,A7,ED,42.01.32.00.A7.ED.42.D8.09.01.CD
,FF,A7,ED,42,D0,3C,32,F0.A6.C9,00,00,C3,
A1.A6.00.1E,2A.28.22.24
```

CONQUEROR — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL CONQUEROR (VERSION PC, HERCULES-CGA-EGA-VGA-TANDY)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D(272)
40 READ C:IF C=-1 THEN 60
50 S=S+C:PO=PO+1:D(PO)=C:GOTO 40
60 IF S<>19610 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
70 LOCATE 1,10:PRINT "Selecciona tu tarjeta gráfica:"
80 LOCATE 3,10:PRINT " 1 ........ CGA - HERCULES"
90 LOCATE 5,10:PRINT " 2 ........ EGA - VGA"
100 LOCATE 7,10:PRINT " 3 ........ TANDY"
110 LOCATE 10,10:INPUT "Cual tienes (1-2-3)":A:IF A<1 OR A>3 THEN 110
120 D(4)=2^(A-1)
130 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
Y PULSA UNA TECLA"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "R",#1,"ctank.com",1
160 FIELD #1,1 AS A$
170 FOR T=1 TO PO:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT #1,T:NEXT
180 CLOSE 1
190 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CTANK.COM, CARGALO ANTES DEL
'CONQUEROR' Y CONSEGUIRAS JUGAR  CON TANQUES INFINITOS."
200 END
210 DATA 233, 186, 0, 0, 130, 252, 15, 116, 3, 233, 129, 0
220 DATA 46, 163, 146, 1, 46, 137, 30, 148, 1, 88, 91, 83
230 DATA 80, 30, 142, 219, 46, 160, 3, 1, 208, 216, 115, 23
240 DATA 129, 62, 89, 4, 254, 14, 117, 15, 199, 6, 89, 4
250 DATA 144, 144, 199, 6, 91, 4, 144, 144, 233, 51, 0, 208
260 DATA 216, 115, 23, 129, 62, 58, 4, 254, 14, 117, 15, 199
270 DATA 6, 58, 4, 144, 144, 199, 6, 60, 4, 144, 144, 233
280 DATA 24, 0, 208, 216, 115, 41, 129, 62, 19, 4, 254, 14
290 DATA 117, 33, 199, 6, 19, 4, 144, 144, 199, 6, 21, 4
300 DATA 144, 144, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 46, 161, 142, 1
310 DATA 163, 64, 0, 46, 161, 144, 1, 163, 66, 0, 251, 31
320 DATA 46, 161, 146, 1, 46, 139, 30, 148, 1, 234, 0, 0
330 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32
340 DATA 97, 104, 111, 114, 97, 32, 101, 108, 32, 67, 79, 78
350 DATA 81, 85, 69, 82, 79, 82, 46, 10, 13, 40, 67, 41
360 DATA 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, 0, 14, 31, 184
370 DATA 16, 53, 205, 33, 137, 30, 142, 1, 140, 6, 144, 1
380 DATA 184, 16, 37, 186, 4, 1, 14, 31, 205, 33, 180, 9
390 DATA 14, 31, 186, 150, 1, 205, 33, 186, 188, 1, 205, 39, -1
```

INFESTATION — AMIGA

```
REM *************************************************************************
REM *  CARGADOR 'INFESTATION' (AMIGA) - (C) 1990  TONI VERDU - MICROMANIA  *
REM *************************************************************************
DIM C%(158):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CHR=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 157:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CHR=CHR+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CHR<>96684184& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "MEDICAMENTOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(101)=V
INPUT "COMIDA INFINITA (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(103)=V
INPUT "FUEL M.M.U. INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(105)=V
INPUT "CARTUCHOS DE GAS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(107)=V+2
INPUT "OXIGENO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(110)=V
INPUT "BATERIA INFINITA (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(112)=V+16
INPUT "INMUNE A LA RADIACION (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=V+20
INPUT "INMUNE A LA TEMPERATURA (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(134)=V+16
INPUT "TENER OBJETOS UTILES AL EMPEZAR (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(144)=V+10
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'INFESTATION' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 839.4.BF.E001.66F6.2C78.4.93C9.4EAE.FEDA.43F9.7.400.2340.10.4EAE.FE9E
DATA 4280,4281,41FA,4E.43F9.7.420.4EAE.FE44.43F9,7,420.237C,7.400,E.337C.2
DATA 1C.237C.0.400.24.237C.7,0.28.42A9.2C.4EAE.FE38.41FA.26.45F8.100.284A
DATA 47FA.D0.14D8.B7C8.66FA.4ED4.7472.6163.6B64.6973.6B2E.6465.7669.6365.0
DATA 41F9.7.0.217C.6106.4EF9.4A.43FA.A.2149.4E.4EE8.C.31FC.4EF9.504.41FA.A
DATA 21C8,506.4EF8.400.103C.4A.41F9.1.D000.43F9.3.2000.45F9.5.8000.426A.1610
DATA 1140.11E2.1340.91E.317C.6002.20E0.1140.1242.1140.11CE.1140.1200.4269
DATA 3DA.4269.4AC.426A.13EA.1140.E62.1140.F48.4268.F52.1540.D46.1540.14CA
DATA 426A.14DC.1140.1292.1140.12A0.1540.1060.426A.14D2.426A.14E4.357C.4EB9
DATA CF94.257C.5.5034.CF96.117C.60.E9E.7C.700.4EF8.5E00
```

sinclair

¡ARGHS!

¡IHI!

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

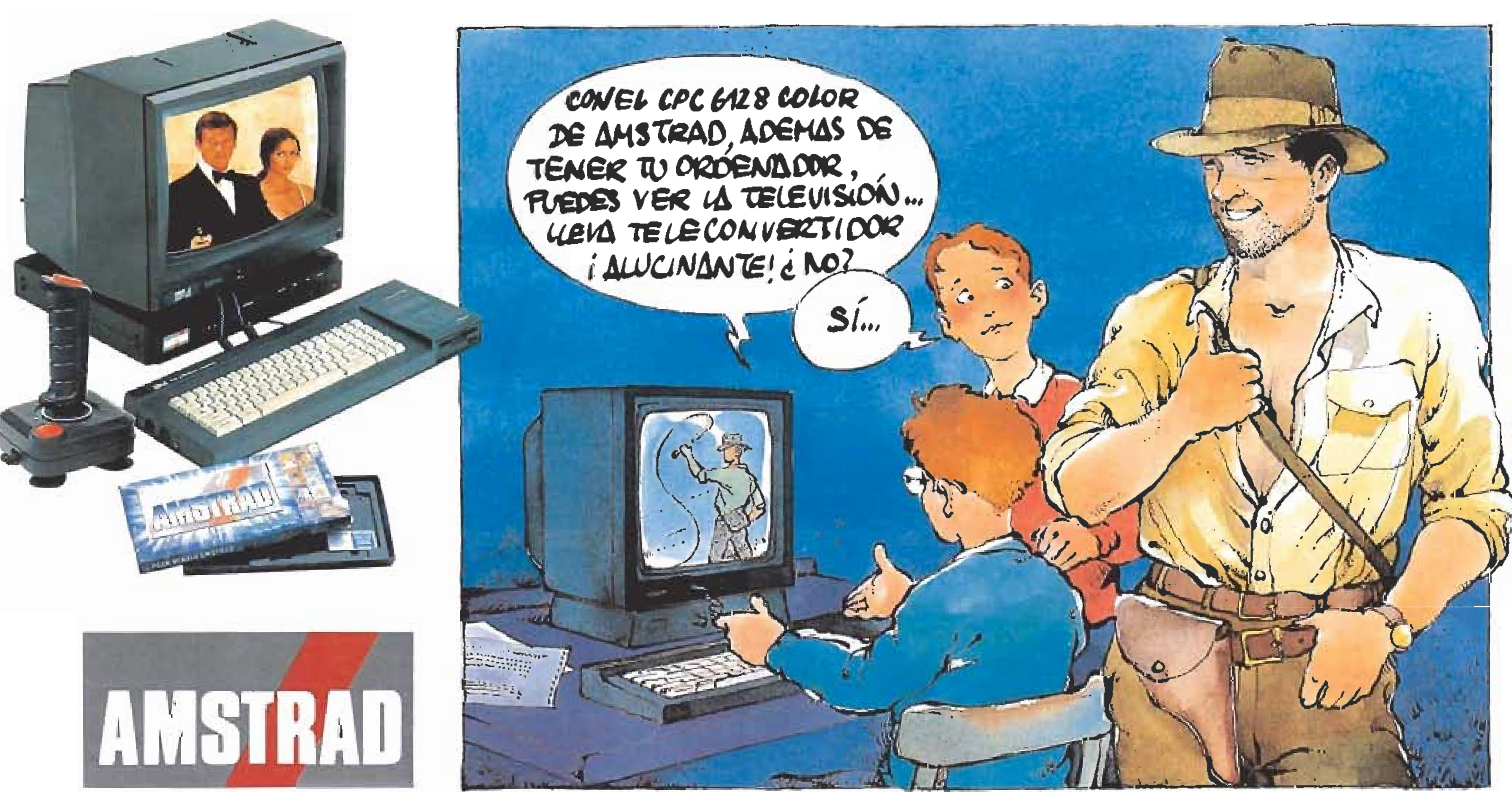
YA...

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

BUU! BUU!

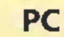
¡HORROR!

sinclair ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK



¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Aravaca, 22 - 28040 MADRID



RAM — SPECTRUM




```
   1 MERGE "": RUN VAL "10"
  10 LET a=BIN : INPUT "VIDAS IN
FINITAS(S/N)? ";A$: IF A$="S" OR
 A$="s" THEN LET a=a+1
  20 LET b=BIN : INPUT "FUEL HEL
ICOP. INFINITO(S/N)? ";B$: IF B$
="S" OR B$="s" THEN LET B=B+1
  22 IF PEEK VAL "23728"<>BIN TH
EN POKE VAL "30491",VAL "201"
  24 IF PEEK VAL "23729"<>BIN TH
EN POKE VAL "27765",VAL "24": PO
KE VAL "27766",VAL "51"
  30 POKE 23728,A: POKE 23729,B:
 PRINT "PON CINTA ORIGINAL...":
PAUSE 500: RUN
9999 REM GRABAR EN CINTA CON SAV
E"RAMPOKE" LINE 10
```

BLACK TIGER — AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR PARA "BLACK TIGER"
VERSION ORIGINAL
20 REM AMSTRAD-CINTA  POR C.H.A.B
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CHECK=0:RESTORE 1
00:FOR X=38001 TO 38049:READ A$:A=VAL("&
"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NEXT
40 IF CHECK<>2215 THEN PRINT "ERROR EN D
ATAS":END
50  CHECK=0:RESTORE 200:FOR X=38196 TO 3
8548:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A
:POKE X,A:NEXT:IF CHECK<>40865 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
60 PRINT "INSERTA BLACK TIGER Y PULSA UN
A TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37
70 LOAD"!BLACK TIGER",&4000
80 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:POKE &97ED,&3
C:CALL &9534
100 DATA 80,FF,00,00,12,00,79,94,6F,FE,6
F,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,18,00,00,5B
,00,00,62,96,D0,70,00,00,00,40,00,00,02,
02,18,18,08,08,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
200 DATA F3,DD,21,E3,92,21,00,C0,06,C8,D
D,75,00,DD,23,DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67
,30,04,11,50,C0,19,10,EA,31,E3,92,3E,10,
06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD,31,96,3
0,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF
210 DATA 06,C9,CD,35,96,30,E6,78,FE,D4,3
0,F4,CD,35,96,30,DC,00,DD,21,91,94,11,02
,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,31,96,
D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D
2,90,95,3A,90,94,85,32,90,94
220 DATA 65,3A,ED,97,AA,AB,DD,AC,DD,AD,A
D,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,ED,97,C6
,AC,83,92,32,ED,97,05,05,05,3A,ED,97,C6,
F8,32,ED,97,DD,23,1B,7A,B3,C2,8D,95,C3,F
2,95,11,1F,96,ED,53,DE,95,81
230 DATA 06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2
A,91,94,11,70,D8,ED,52,C2,00,00,21,0D,96
,22,DE,95,DD,E1,11,50,00,06,01,C3,8D,95,
D1,7A,B3,CA,E0,95,D5,DD,E1,13,11,50,00,0
6,03,C3,8D,95,D1,7A,B3,C8,DD
240 DATA E1,21,2F,97,00,00,00,23,06,03,C
3,8D,95,CD,45,96,D0,C3,38,96,7B,E6,07,CA
,3E,96,3E,00,C3,43,96,3E,13,3D,20,FD,A7,
04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,7
9,2F,4F,3E,00,00,00,C3,60,96
250 DATA 37,C9,7C,21,8F,94,86,23,BE,C2,0
0,00,21,B3,94,11,B4,94,01,C2,01,36,00,ED
,B0,AF,06,F6,ED,79,01,8D,7F,D9,E1,31,F8,
BF,F3,3E,A7,32,12,56,E9,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DRAGON'S LAIR — PC




```
10 ' CARGADOR PARA EL DRAGON'S LAIR (VERSION PC, EGA-VGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D(171)
40 FOR T=1 TO 171:READ C:S=S+C:D(T)=C:NEXT
50 IF S<>13975 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
60 PRINT "     INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
y PULSA UNA TECLA"
70 IF INKEY$="" THEN 70
80 OPEN "R",#1,"cdragons.com",1
90 FIELD #1,1 AS A$
100 FOR T=1 TO 171:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT #1,T:NEXT
110 CLOSE 1
120 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CDRAGONS.COM, CARGALO ANTES DEL
'DRAGON'S LAIR' Y CONSEGUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS."
130 END
140 DATA  233,129,0,130,252,0,117,72,46,163,85,1,46,137,30,87,1
150 DATA  88,91,83,80,30,86,139,240,142,219,129,238,30,13,129,60,255
160 DATA  14,117,32,199,4,144,144,131,198,2,199,4,144,144,250,184,0
170 DATA  0,142,216,46,161,81,1,163,64,0,46,161,83,1,163,66,0
180 DATA  251,94,31,46,161,85,1,46,139,30,87,1,234,0,0,0,0
190 DATA  0,0,0,0,67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,101
200 DATA  108,32,68,82,65,71,79,78,39,83,32,76,65,73,82,46,10
210 DATA  13,40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,0,14,31,184,16
220 DATA  53,205,33,137,30,81,1,140,6,83,1,184,16,37,186,3,1
230 DATA  14,31,205,33,180,9,14,31,186,89,1,205,33,186,131,1,205,39
```

THE SEVEN GATES OF JAMBALA — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *               CARGADOR 'THE SEVEN GATES OF JAMBALA' (AMIGA)          *
REM *                     (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA                 *
REM ************************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 157:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):NEXT
IF CH<>1528638& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-7) ":N:IF (N>1) AND (N<8) THEN C%(146)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(114)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(116)=V
INPUT "GOLDS INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(118)=V+4
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=V+24
CLS:PRINT "OK.INSERTA EL DISCO 'SEVEN GATES OF JAMBALA' EN LA UNIDAD DF0:"
PRINT:PRINT " El orden de la varita magica es el siguiente:":PRINT
PRINT "          MARRON/AMARILLO/ROJO/AZUL CLARO/VIOLETA/AZUL OSCURO/VERDE"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,0040,43f9,0007,fe00,2449,303c,00f6,12d8,51c8,fffc,2d4a
DATA 002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf
DATA e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78,0004,42ae,002e,41fa
DATA 0016,216e,fe3a,0018,2d48,fe3a,4cdf,4100,42b8,0000,4e75,0ca9,0000,0400
DATA 0024,660c,21e9,0028,0000,2d7a,0006,fe3a,4eb9,544f,4e49,4ab8,0000,6714
DATA 2f08,2078,0000,43fa,000e,2149,0102,4ee8,000c,205f,4e75,33fc,4ef9,0007
DATA 0026,41fa,000e,23c8,0007,0028,4ef9,0007,0000,4eb9,0007,003a,41fa,000a
DATA 21c8,4838,4ef8,2000,41fa,000e,23c8,0001,50b4,4ef9,0001,5000,7060,724a
DATA 343c,6002,11c1,0d2c,11c1,61de,11c0,13e2,31c2,145e,11c0,1c56,11c0,1d7c
DATA 11c0,4a62,11c0,551e,11c0,56ea,31c2,5494,31c2,5836,31fc,4ef9,332c,41fa
DATA 000a,21c8,332e,4ef8,0100,303c,0001,3d40,0104,21fc,6100,ff18,332c,31fc
DATA 7000,3330,4ef8,332c
```



DARIUS + — ATARI ST

```
30    DIM B$(520)
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL DARIUS +"
40    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 2
1001  DATA 73,4,8C,20081
1002  DATA 73,4,8E,20081
1003  DATA 73,4,90,24614
1100  DATA 3
1101  DATA 73,4,8C,21358
1102  DATA 73,4,8E,3884
1103  DATA 73,4,90,27174
```



JUMPING JACK SON — ATARI ST

```
10    'POKES JUMPING JACK SON
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO DEL JUMPING JACK SON"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 2
1001  DATA 2,4,168,16953
1002  DATA 10,4,94,24580
1100  DATA 2
1101  DATA 2,4,168,21049
1102  DATA 10,4,94,21305
```

CARGADORES



RAINBOW ISLANDS — AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR PARA "RAINBOW ISLANDS" V
ERSION ORIGINAL
20 REM AMSTRAD-CINTA  POR C.H.A.B
30 FOR X=&100 TO &107:READ a$:POKE X.VAL
("&"+a$):NEXT
40 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N):
",v$
50 IF UPPER$(v$)="N" THEN POKE &101.&35
60 MODE 1:PRINT "Espera un momento..."
70 CHECK=0:FOR X=25716 TO 26464:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T:IF CHECK< > 83606 THEN PRINT "ERROR EN
DATAS":END
80 POKE &AA36.&1E:POKE &AA37.&2A:POKE &A
A38,&28:POKE &AA39,&22:MODE 1:PRINT "INS
ERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA"
90 CALL &BB18:CALL &6478
100 DATA 3E.00.32.1E.14.C3.3D.BF
110 DATA 43,48,41,42.F3,11.9D,A4.21,9D.6
4.01,64,02,ED.B0.11.6E.A7.21.01.67,01.60
,00,ED.B0.DD,21.3A.AA.11.C6,00,CD,95.A6,
C3,80.AA.00.00.00.0D.1A.1A,03.03.06.0F.1
9,09.15,0B,0A,01,04.00,00,06
120 DATA F6.AF.ED.79.DD.77.00.DD.2B.18.F
9.D1,08.FE.01,06,7F,3E.10.ED,79,3E,54,ED
,79,D9.E1,D9.D8,D9,C3.00.00.3D.20,FD.A7.
24.C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80.28,F5,06,7F,3
E,10.ED,79,79,2F,4F,D9.7D.3C
130 DATA E6,0F.6F,F6.20,D9,17,ED,79,37,C
9,3D.20.FD.A7,24,C8.06.F5.ED.78.A9,E6.80
,28,F5,06.7F,3E,10,ED.79.79,2F.4F,1F,3E,
2A,17.ED,79.37.C9.06.F6.3E.10.ED.79.D9.E
5,2E.00,D9,21,BF,A4,E5,06.F5
140 DATA ED.78.E6,80.4F.CD.D1.A4.30.FB.2
1,15,04,10,FE.2B,7C,B5.20.F9.3E.0A.CD.D1
,A4,30.EA.26.C4.3E.1C.CD.D1.A4.30.E1.3E.
DA.BC,38,F2.26.C4.3E.1C.CD.D1.A4.30,D3,3
E.DA.BC.38.E4.FD.21.36.AA.FD
150 DATA 6E,00.26.C4,3E.1C.CD.D1,A4,30.B
E,3E,D7.BC.30.DD,2C.20.EF.26.70.3E.1C.CD
.D1,A4,30,AD,3E.1C.CD.D1.A4.30.A6.7C,FE.
CD.30,0E,FE.9C.30.CF.FD.23.FD.7D.FE.3A.2
0,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E,08
160 DATA 3E.0B.18.02.3E.09.CD.F7,A4.D0.3
E,0B,CD,F7,A4,D0,3E,9F,BC.CB,15.26,80,D2
,A4.A5.3E.1D,BD.C2.AF.A4.00.AF.08.26.A1.
2E.01,FD,21,00,AC,3E,04,18,17,3E,7E,AD,C
6,AC,DD,77,00,DD,23.1B.26.A1
170 DATA 2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09.C
D,F7,A4,D0,3E,0B,CD.F7.A4.D0.3E.C0.BC,CB
,15,26,A1,D2,E4,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,
C3,BB.A4,3E,7E,AD,C6,AC,DD.77.00.DD.23.1
B.2E,02.3E,04,26,B3.CD,81,A6
180 DATA D0.FD,7E.04,B7.28.5A,69,01,00.7
F,00,00,00,FD,4E,00,FD,46,01,DD,21,00,00
,DD.09.4D.3E.01.2E.02.26.B3.CD.81.A6.D0.
3E.7F.BD,28,03,32,35,AA.2E.02,3E.08,26,B
3,CD.81.A6.D0.FD.5E.02.FD.56
190 DATA 03.69,01,05,00.FD,09,4D.7B,B2,2
6,A1,2E.01.3E,01,C2.E6,A5.11.BB.A4.ED.53
.02,A6.11.E9,A5.D5,ED.5B.67,AA.C3,00,01,
3E.06,00.00.18.B6,3E.0D.CD.F7.A4.3E.10.C
D,F7.A4,D0,3E.DB,BC.CB,15,26
200 DATA B3.D2,7F.A6.C9.CD.17.A5.21.00.8
0.06,FF.C5.1E.00.4B.16.FF.06.F5.ED.78,E6
,80.A9,28.50.1C.79.2F.E6.80.4F.15.C2.A3.
A6,73,23.C1,10.E2,21,00.00,11.32.80,06,3
2,C5,1A,06.00.4F.09.13.C1.10
210 DATA F6.E5.21,00,00,11,CD,80,06,32,C
5,1A,06,00.4F,09.13.C1.10,F6.C1.7C.B7.20
,13.A7.ED,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01,
CD,FF.A7.ED.42,D0.3C.32.35.AA,C9.00.00.C
3,B2,A6,21,C9,A7,AF,F5,46,48
220 DATA 23,E5,CD.32.BC.E1.F1,3C,FE,10.2
0.F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,06,F5,ED.78
,1F,38,FB.ED,78,1F.30,FB.1D.20.F1.F3.C9.
21.00,C0,0D,CB.21,05,28,06,11,50,00,19,1
0,FD,09,06,02,4F,CB,21,C5,E5
230 DATA 36,FF,0D,23,20,FA.E1,7C,C6,08,6
7,C1,10,F0.C9.7E,B7,C8,CD.5A,BB.23,18.F7
,00,1A,14,06,00,00,00,00
```

TOOBIN' — PC






```
10 ' CARGADOR PARA EL TOOBIN (VERSION PC, HERCULES-CGA-EGA-VGA-TANDY)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D(272)
40 READ C:IF C=-1 THEN 60
50 S=S+C:PO=PO+1:D(PO)=C:GOTO 40
60 IF S<>16453 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
70 T=0:INPUT "CREDITS infinitos (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+1
80 INPUT "LATAS infinitas (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
90 D(4)=T
100 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
Y PULSA UNA TECLA"
110 IF INKEY$="" THEN 110
120 OPEN "R",#1,"ctoobin.com",1
130 FIELD #1,1 AS A$
140 FOR T=1 TO PO:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT #1,T:NEXT
150 CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CTOOBIN.COM, CARGALO ANTES DEL
'TOOBIN' Y CONSEGUIRAS JUGAR   CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
170 END
180 DATA 233, 142, 0, 0, 130, 252, 78, 117, 91, 46, 163, 105
190 DATA 1, 46, 137, 30, 107, 1, 88, 91, 83, 80, 30, 142
200 DATA 219, 129, 62, 250, 114, 254, 14, 117, 57, 46, 160, 3
210 DATA 1, 208, 216, 114, 12, 199, 6, 250, 114, 144, 144, 199
220 DATA 6, 252, 114, 144, 144, 208, 216, 114, 12, 199, 6, 43
230 DATA 115, 144, 144, 199, 6, 45, 115, 144, 144, 250, 184, 0
240 DATA 0, 142, 216, 46, 161, 101, 1, 163, 132, 0, 46, 161
250 DATA 103, 1, 163, 134, 0, 251, 31, 46, 161, 105, 1, 46
260 DATA 139, 30, 107, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
270 DATA 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97
280 DATA 32, 101, 108, 32, 84, 79, 79, 66, 73, 78, 46, 10
290 DATA 13, 40, 67, 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36
300 DATA 0, 14, 31, 184, 33, 53, 205, 33, 137, 30, 101, 1
310 DATA 140, 6, 103, 1, 184, 33, 37, 186, 4, 1, 14, 31
320 DATA 205, 33, 180, 9, 14, 31, 186, 109, 1, 205, 33, 186
330 DATA 144, 1, 205, 39, -1
```

X-OUT — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *      CARGADOR 'X-OUT' (AMIGA) - (C) 1990  TONI VERDU - MICROMANIA      *
REM ************************************************************************
DIM C%(157):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CHR=0
FOR I=0 TO 156:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CHR=CHR+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CHR<>83969291& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-8) ":V:IF (V>0) AND (V<9) THEN C%(110)=V-1
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(88)=&H6008
INPUT "TIENDA GRATIS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(80)=&H600E
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'X-OUT (1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 839,4,BF,E001,66F6.2C78.4,93C9.4EAE.FEDA.43F9,7.400.2340.10,4EAE.FE9E
DATA 4280,4281.41FA,4E,43F9,7,420,4EAE,FE44.43F9,7,420,237C,7,400,E,337C,2
DATA 1C.237C,0.400,24,237C,7.0,28,42A9.2C.4EAE.FE38.41FA.26.45F8,100,284A
DATA 47FA.CE,14D8,B7C8,66FA,4ED4,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0
DATA 41FA,E,23C8,7,142,4EF9,7,20.33FC,600E,1,D518,41FA,4A,23C8,1,D5E0,23C8.1
DATA D60E,41FA,50,23C8,1,D588,41FA,20,4A50,6714,3010,E348,33FC,6000,1,D082
DATA 33F0,0,1.D084,4EF9,1,D000.0.64.D4,144,1B4,224,294,304,33FC,6004,2,8B4
DATA 33FC,4E71,2,AD6,4EF9,2,0,48E7,C080,1038,4.4880,41FA,24,1030,0,4880,41F9
DATA 2,CE0.323C,4E71.3181,0.3181,14,3181,54.4CDF.103.60CA,0,606,FAFA.FAFA
```

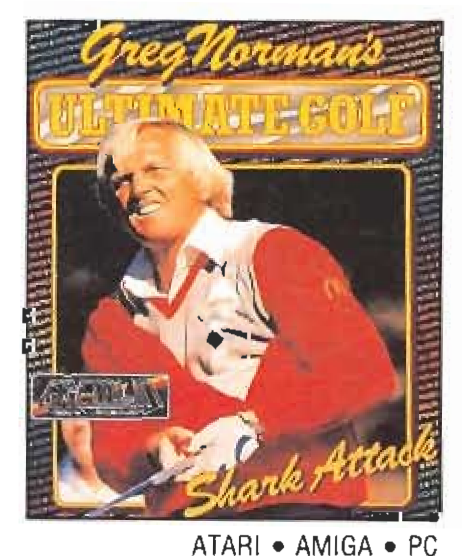
MONTY... ¡¡HA VUELTO!!

IMPOSSAMOLE

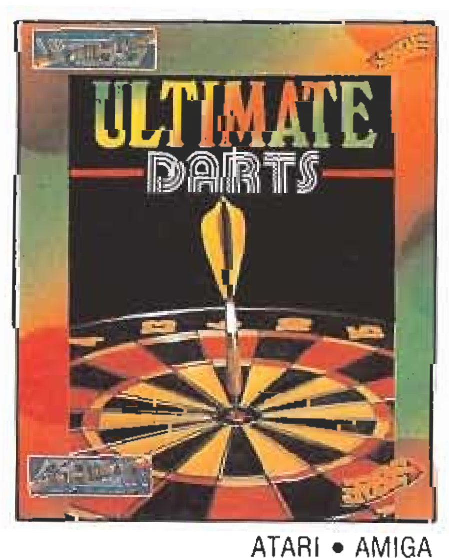
EL HEROE DE LOS 90

DESPUES DE MONTY MOLE, MONTY ON THE RUN Y AUF WIERDERSEHEN MONTY, LLEGA IMPOSSAMOLE, LA HISTORIA MAS DIVERTIDA DE NUESTRO HEROE; NO TE QUEDES SIN ELLA... TE GUSTARA.

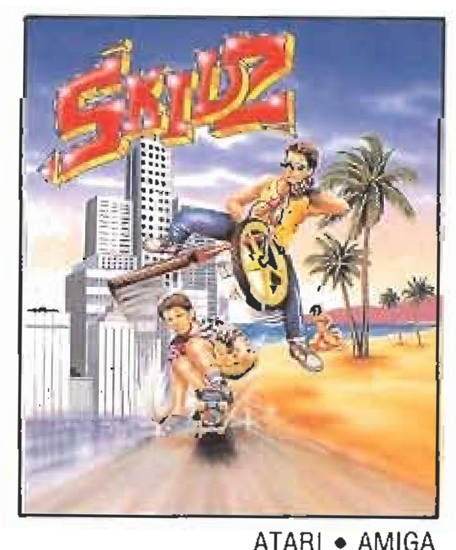
SPECTRUM
SPECTRUM + 3 • AMSTRAD
AMSTRAD DISCO
COMMODORE
ATARI • AMIGA



ATARI • AMIGA • PC



ATARI • AMIGA



ATARI • AMIGA



ATARI • AMIGA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TEL. (93) 424 35 05

REPRESENTANTE CANARIAS
PEDRO GONZALEZ MELIAN
C/. ROSARIO, 5 (VEGUETA)
35001 LAS PALMAS
TEL. (928) 31 17 74

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
33206 GIJON
TEL. (985) 15 13 13



CASTLE MASTER — SPECTRUM




```
  10 REM Cargador Castle Master
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 26623: FOR n=30000 TO 30011
: READ a: POKE n,a: NEXT n: DIM
a$(1): DIM b$(1)
  40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$:
  50 INPUT "Burbuja inmovil? ";
LINE b$
  60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23417,84: POKE 23624,0: CLS
  70 LET x=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET k=PEEK x: POKE x,111
  80 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 32768: RANDOMIZE USR 30000: LO
AD ""CODE 26624: CLS : LOAD ""SC
REEN$
  90 POKE x,k
 100 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 47474,0: POKE 47475,195: POKE
 49474,24: POKE 52558,0
 110 IF b$="s" OR b$="S" THEN PO
KE 49146,46: POKE 49147,0: POKE
49148,24
 120 RANDOMIZE USR 26624
 130 DATA 33,0,128,17,0,64,1,0,2
7,237,176,201
```

CASTLE MASTER — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Castle Master
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-4-90
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:dir=&B
F00:lin=100
40 READ a$:IF a$="*"THEN 50 ELSE READ co
n:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&
"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=sum+by
te:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN lin=li
n+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error en la line
a"lin:END
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF1B,0:POKE &BF20,&C3:
POKE &BF25,&18:POKE &BF2A,0
60 INPUT"Burbuja inmovil";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF2F,&2E:POKE &BF34,0:P
OKE &BF39,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,6:INK 3,25
90 CALL &BF40:LOAD"!",&4000:CALL &BF00
100 DATA F321004011C409019500,712
110 DATA EDB03EC3211ABF320E0A,994
120 DATA 220F0AC3C4093E823228,741
130 DATA 6B3EF232296B3E283202,763
140 DATA 733E05326F7E3EFE32A8,1003
150 DATA 713E4032A9713E3832AA,909
160 DATA 71C3400B3EFFCD6BBC21,1233
170 DATA 70BF110040060DCD77BC,915
180 DATA D20000210040CD83BCD2,1041
190 DATA 0000CD7ABC21307511AF,905
200 DATA 123E21CDA1BCD20000C3,1072
210 DATA 3075434153544C45204D,718
220 DATA 41535445520000000000,383
230 DATA *
```

DYTER 07 — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *    CARGADOR 'DYTER-07' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA    *
REM ************************************************************************
DIM C%(136):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CHR=0:V1=&H600C
FOR I=0 TO 135:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CHR=CHR+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CHR<>83445419& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-4) ";V:IF (V>0) AND (V<5) THEN C%(130)=V-1
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(103)=V1
INPUT "INMUNIDAD A LAS MINAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(110)=V1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'DYTER-07 (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT " Si tecleas GIB durante el juego, conectaras el modo CHEAT y podras:"
PRINT "        - pulsar W para obtener todas las armas posibles !"
PRINT "        - pulsar I para cargar 8 cientificos en el helicoptero !"
PRINT "        - pulsar S para recargar completamente la energia !"
PRINT "        - pulsar L para pasar al siguiente nivel !"
PRINT " Usa estas teclas tantas veces como quieras durante el juego !!"
PRINT " NOTA: prueba a teclear OBI en la pantalla de presentacion !!"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 839,4,BF,E001,66F6,33FC,100,DF,F096,2C78,4,43FA,4F,4280,4EAE,FDD8,2C40
DATA 41FA,3A,2208,243C,0,3ED,4EAE,FFE2,4A80,67EC,2200,243C,7,0,263C,0,83C
DATA 4EAE,FFD6,41FA,2A,2448,43F8,100,303C,9C,12D8,51C8,FFFC,4ED2,6466,303A
DATA 6C6F,6164,64,6F73,2E6C,6962,7261,7279,0,41FA,1A,21C8,24,41FA,8,21C8,80
DATA 4E40,46FC,8700,4EF9,7,24,48E7,8040,226F,A,C51,7000,6608,2008,5040,2140
DATA 4,C51,46FC,660E,C69,91C8,4,670C,69,8000,2,4CDF,201,4E73,43FA,8,2149,60
DATA 60F0,103C,4A,11C0,7886,11C0,7E10,13C0,0,8510,11FC,60,5224,33FC,6006,0
DATA AF90,31FC,4EF9,6A3A,4CFA,F,E,48E7,F000,21CF,6A3C,4EF8,400,11FC,0,2195
DATA 4238,2192,4EF8,6A42
REM              (El programa cargara sin la demo inicial)
```

RAINBOW ISLANDS — AMIGA






```
REM ************************************************************************
REM * CARGADOR 'RAINBOW ISLANDS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM ************************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V=&H27F
FOR I=0 TO 198:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):NEXT
IF CH<>1205326& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "ISLA INICIAL (1-7) ";I:IF (I>0) AND (I<8) THEN C%(192)=I-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(188)=&H6004
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-64
INPUT "ZAPATOS MAGICOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-4
INPUT "POCIONES ROJAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-3
INPUT "POCIONES AMARILLAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-8
INPUT "ALAS PERMANENTES (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-16
INPUT "ADA MADRINA PERMANENTE (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-32
INPUT "MODO MILLONARIO (S/N) ";V$:IF FNU THEN V=V-512
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'RAINBOW ISLANDS' EN LA UNIDAD DF0:"
C%(195)=V:C%(196)=V:C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,226e,003a,2449,303c,014a,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0016
DATA 216e,fe3a,0018,2d48,fe3a,4cdf,4100,42b8,0000,4e75,0ca9,0000,0400,002c
DATA 660c,21e9,0028,0000,2d7a,0006,fe3a,4eb9,544f,4e49,4ab8,0000,6724,48e7
DATA 80c0,2078,0000,2008,43fa,001a,d1a9,0062,d1a9,0080,317c,4eb9,0070,2149
DATA 0072,4cdf,0301,4e75,43fa,0008,21c9,0024,4e75,bd96,bdae,0004,2c6f,0002
DATA 3c17,0246,a71f,d046,d246,b386,b586,bd96,bdae,0004,ddb9,0000,0010,2f08
DATA 0c56,2f7c,660c,41fa,ffd2,d0ee,0006,20ae,0002,0c56,23cf,6606,3d7c,00fc
DATA 0002,0c56,bff9,660c,3cbc,4ab9,2d7c,0000,0008,0002,bdfc,0000,040a,6612
DATA 426e,0002,3f7c,4ef9,004a,41fa,000a,2f48,004c,205f,4e73,0cb8,0000,0944
DATA 000c,6616,2f09,2078,000c,317c,4eb9,016c,43fa,000e,2149,016e,225f,4cdf
DATA 0101,4e73,3a2d,0024,2f17,2f17,2f08,41fa,000e,2f48,0008,2f4b,000c,205f
DATA 4e75,205f,2248,d3fc,0001,0000,337c,6002,0c66,337c,0000,d32c,237c,0000
DATA 0000,d328,4ed0
```



AEROBIE-10
LA NUEVA VERSIÓN DEL AEROBIE-13
QUE ESTABLECIÓ EL RÉCORD
GUINNESS
DE OBJETO LANZADO A MAYOR DISTANCIA EN LA HISTORIA
383,13 METROS
Lanzado por Scott Zimmerman en Pasadena, California (EE.UU) el 30 de enero de 1985

«Es el mejor invento en objetos voladores desde la invención del Frisbee, con la posible excepción del Boeing 747». *Brion Reichler - Profesor de la Universidad de Stanford, California.*

«Ya está aquí la nueva revolución de la primavera. El anillo volador que está volviendo loco al campus de la universidad». *Periódico Newsweek On Campus.*

«El sofisticado diseño aerodinámico del AEROBIE combina perfección de vuelo y notable estabilidad». *Doctor Ilan M. Kroo - Investigador Científico de la NASA.*

AEROBIE, LA TECNOLOGÍA PUNTA QUE CORTA EL VIENTO.
DISEÑO AERODINÁMICO POR ORDENADOR.

Cojín de caucho blando que facilita el lanzamiento y la recogida

Eje longitudinal de policarbonato flexible y resistente

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA Y EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA: «AEROBIE-10»

Al hacer tu suscripción o renovación a Micromanía por un año (12 números) conseguirás totalmente gratis tu anillo volador «AEROBIE».

Además, al suscribirte, los números especiales, que son más caros, te saldrán al precio normal.

Rellena el cupón que aparece en la revista —no necesita sello— y ¡SUSCRÍBETE VOLANDO!

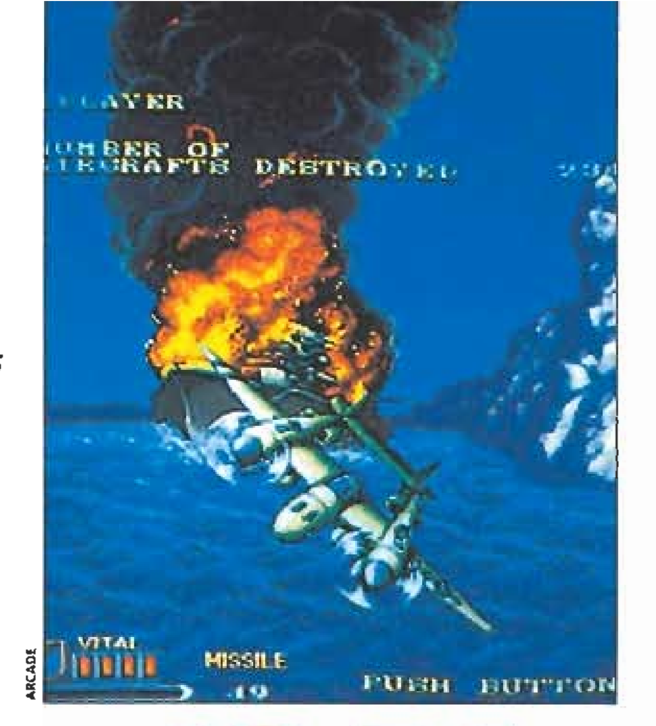
Si ya eres suscriptor y deseas recibir tu anillo volador gratis, puedes renovar tu suscripción por otros 12 meses más aunque no haya vencido todavía la anterior.

Para mayor comodidad puedes hacer tu suscripción llamando al teléfono (91) 734 65 00

TAMBIÉN PUEDES COMPRAR TU ANILLO VOLADOR AEROBIE POR 1.125 PTAS. (+ 180 ptas. de gastos de envío) LLAMANDO AL TELF. (91) 734 65 00.

BIEN POR CAPCOM

La compañía americana Capcom no es sólo una de las más prolíficas en cuanto a la producción de máquinas recreativas se refiere, sino también toda una consumada especialista en conseguir que sus juegos derrochen adicción, buenos gráficos y acción por los cuatro costados. Buena prueba de ello han sido recientes bombazos como «Strider» o «Willow», e incluso tal vez los dos nuevos que ahora os presentamos: «1941» y «Mercs».





MERCS



«1941» es una magnífica continuación de dos máquinas arcade auténticamente legendarias: «1942» y «1943».



Con un estilo muy similar al de «Ikari Warriors», «Mercs» se adentra de lleno en el campo de los arcades bélicos.

Una vez más, sin embargo, es necesario hacer mención de una triste consideración previa antes de hablaros de estas dos nuevas producciones: ambas son, sin duda, grandes máquinas, con gráficos de primera calidad y un nivel de espectacularidad difícilmente superable. Sin embargo pecan también por un defecto, al parecer, inevitable tanto para Capcom como para el resto de los grandes nombres del videojuego: la constante repetición de esquemas ya utilizados.

Yendo al grano, «1941», como su propio nombre indica es una continuación —magnífica, eso sí— a la saga iniciada por «1942» a la que luego sucedería «1943». Por su parte «Mercs» tampoco es precisamente un derroche de originalidad pues imita descaradamente el estilo que en su día naciera con esa leyenda llamada «Commando» y que luego fuera continuada y superada por otras máquinas no menos clásicas como «Ikari Warriors» o «Victory Road».

En fin, en cualquier caso y como vàis a ver, mejor espectacularidad y calidad, sin originalidad, que no tener ni una cosa ni la otra ¿no?.

«Mercs», el inagotable filón de los arcades bélicos

Los mercenarios, los intrépidos «perros de la guerra», son, sin duda, unos de los personajes que con más frecuencia visitan las pantallas de las máquinas recreativas. En el caso del juego que nos ocupa el protagonista es un especialista en misiones antiterroristas que ha sido contratado por el Pentágono, el centro neurálgico de la defensa de los Estados Unidos, para realizar un peligroso trabajo.

Nos moveremos en un escenario visto desde arriba al estilo del «Ikari Warriors», pudiendo desplazarnos en las ocho direcciones posibles del joystick, y por supuesto, pudiendo disparar en cualquiera de ellas. Más de una vez nos encontraremos perdidos y una flecha nos indicará el camino a seguir, éste también puede ser en cualquiera de las ocho direcciones del mando.

Ni que decir tiene la gran carga adictiva que implica, en un juego de estas características, la gran variedad de escenarios; desde una peligrosa jungla tropical hasta una ciudad, pasando por una super base llena de instalaciones militares, nos permitirán pasar un rato realmente entretenido cautivados por este fantástico arcade. En determinadas fases del juego podremos pilotar un jeep armado con unas rápidas ametralladoras, en otras deberemos atravesar zonas plagadas de tanques enemigos.

Las armas de las que dispondremos serán muchas y muy variadas. Empezaremos con un simple subfusil, pero recogiendo las cajas de armamento diseminadas por el terreno podremos conseguir desde granadas anti-carro hasta cañones láser portátiles.

Una innovación que presenta este extraordinario arcade es la posibilidad de jugar hasta tres personas simultáneamente, simplificándonos en este caso la eliminación de los soldados enemigos y aumentando la adicción.

Esta máquina de Capcom, en el aspecto gráfico, resulta soberbia. Los gráficos del protagonista y de los enemigos son muy buenos, superando incluso los de otros arcades de similares características y concepción. El sonido cumple su papel a la perfección con una melodía ambiental entretenida y unos efectos especiales realmente soberbios. En el nivel adictivo, el juego consigue cautivarnos completamente desde la primera partida, su ritmo frenético nos mantendrá ocupados hasta que hayamos perdido la última de las escasas vidas de las que disponemos.

Resumiendo podemos concluir que «Mercs» resulta un juego absolutamente recomendable para descargar tu agresividad. Si además pasas un buen rato entretenido con sus estupendos gráficos y lo compartes con uno o dos amigos, pues mejor que mejor. Así que ya sabes, prepárate porque muy pronto cerca de tu casa podrás convertirte en el mejor mercenario que existe en el mercado.

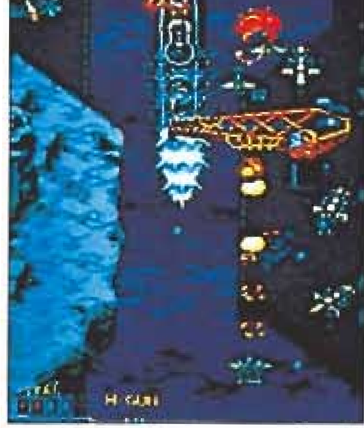
1941, tras los pasos de «1942»

Después de hablaros del fantástico «Mercs» vamos a pasar a comentar otra de estas últimas producciones que nos ha traído Capcom. ¿Os acordáis de un juego llamado «1942» y su secuela «1943»?, el personaje principal era un pequeño avión que se enfrentaba a cientos y cientos de escuadrillas enemigas sobre diversos escenarios. Pues ahora, y siguiendo el orden cronológico pero invertido, se acaba de presentar una continuación de aquel adictivo juego. Su nombre: «1941 Counter Attack».

El protagonista principal de este nuevo arcade es, como en el caso anterior, un pequeño bimotor cuya misión será enfrentarse a las oleadas enemigas e intentar destruirlas mientras evita sus innumerables disparos. El juego tiene una serie de detalles altamente innovadores que le convierten en más atractivo y adictivo, si cabe, que sus inmediatos predecesores.

En primer lugar, esta vez no contamos con un número de vidas que vayamos perdiendo, una a una, a medida que somos derribados, sino con un indicador de energía que irá disminuyendo poco a poco según las balas enemigas vayan chocando contra nosotros. Cuando el indicador alcance su punto más bajo perderemos una vida y nos resultará más difícil alcanzar el objetivo final.

En segundo lugar debemos hablar del armamento del que disponemos. Empezaremos solamente con un cañón normal pero cuando eliminemos a determinado tipo de enemigos podremos recoger otras clases de armas mucho más mortíferas y efectivas. Así nuestro avión podrá ser equipado con misiles de muy diversos tipos, con disparos láser que serán capaces de atravesar cualquier blindaje enemigo o con potentes bombas que destruirán todo lo que encuentren a su paso. Otra curiosa característica de este «1941» es que si mantenemos apretado el botón de disparo durante un



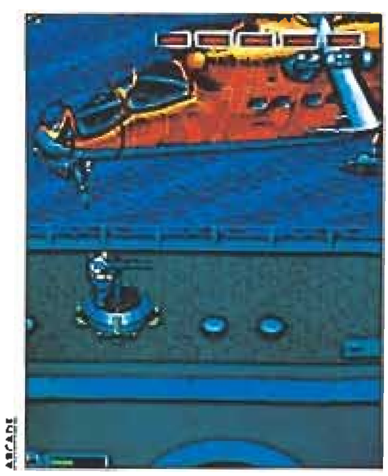
Con nuestro bimotor nos enfrentaremos en desigual combate contra cientos de escudrillas enemigas.



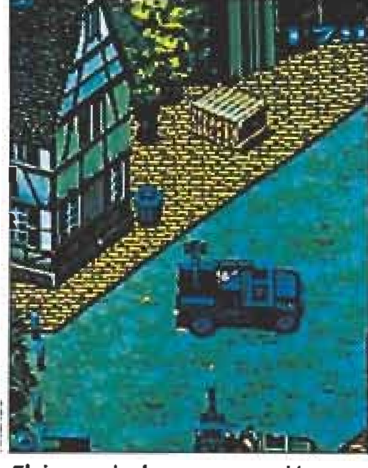
El juego mantiene un desarrollo muy similar al de sus predecesores en el tiempo.



Nuestra misión comienza en la base naval, pero a lo largo del juego sobrevolaremos otros escenarios.



Los gráficos de «Mercs» no sólo destacan por su excelente calidad —algo habitual en Capcom—, sino también por su increíble tamaño.



El juego incluye una opción que permite la participación simultánea de un máximo de tres jugadores, lo cual multiplica la adicción.



Como en la mayoría de los juegos de la última hornada, encontraremos gigantescos enemigos que custodian el acceso a ciertas zonas.

cierto periodo de tiempo sin soltarlo, al levantar el dedo veremos como del morro del bimotor sale una enorme bola de fuego que arrasa con todos los enemigos que se hallen en su camino.

Como en otras máquinas de este mismo tipo también pueden participar en ella dos jugadores simultáneamente aumentando así, entre los dos aviones, la posibilidad de alcanzar el siguiente nivel del juego. Son cinco las fases que tendremos que recorrer hasta llegar a conseguir terminar este arcade. Cada una de ellas tiene al final su correspondiente guardián que en la mayoría de los casos será un enorme y peligroso bombardero futurista que tendremos que destruir con innumerables disparos, al menos, si somos eliminados la máquina nos permite continuar en el mismo lugar donde perdimos nuestra última vida, eso sí, tras la previa introducción de una nueva moneda.

Los niveles en los que transcurre este juego de Capcom son: Base naval, estamos en una base situada en cualquier puerto de cualquier mar y tendremos que destruir todos los barcos que nos dispararán sin descanso, las baterías de tierra y los aviones que amenazan con derribarnos; Cohetes V3, en el que tendremos que eliminar todas las plataformas de disparo en las que están situadas estas terribles armas; Atlántico, sobre el mar del mismo nombre hay que procurar hundir a la flota enemiga que amenaza con derribarnos a nuestro menor descuido; Ciudad, fase en la que sobrevolamos la capital francesa: París. Allí están esperándonos de nuevo nuestros eternos enemigos que nos dispararán sin descanso. El último nivel se llama Batalla aérea y consiste precisamente en eso, en entablar una verdadera batalla campal con los cientos de aviones enemigos que aparecerán frente a nosotros. Cuando hayamos conseguido superar estas cinco fases, tarea prácticamente imposible si no eres un hábil especialista con el joystick, casi habremos alcanzado el objetivo del juego, pero para lograrlo todavía nos falta un último nivel denominado Batalla final en el que se entremezclan todos los escenarios anteriores y aumenta el nivel de dificultad hasta límites impresionantes. Si conseguimos superar todas estas fases veremos como el juego comienza de nuevo porque esta es una máquina de las que no tienen final y una vez que logremos vencer todos los impedimentos volvemos a comenzar en el primer nivel.

¿Qué podemos contaros sobre los aspectos técnicos que no os podáis imaginar? Los gráficos son soberbios, como viene siendo habitual en los juegos de Capcom, de gran tamaño y colorido. Las explosiones están perfectamente realizadas y el sonido, tanto en los efectos como en las melodías que suenan durante la partida, nos traslada al ambiente de una verdadera batalla aérea. Y en lo referente a la adicción, es impresionante. Ya verás como te encuentras delante de la máquina echando moneda tras moneda para conseguir llegar un poco más adelante en ese nivel que te tiene comida la moral.

En resumen, un fenomenal juego, rápido y adictivo, que sólo tiene una pequeña pega y es que el tema no resulta demasiado original. Como ya hemos dicho: pura y simplemente, un estupendo arcade. ■

Nueva edición de la Feria de Torremolinos

BLOCK OUT y KLAX ¿Grandes novedades?

La Feria de Torremolinos, organizada por el Grupo Taular, ha supuesto la primera cita del año para las novedades de videojuegos en España. Con una presencia de hasta 15.000 personas, esta feria no ha destacado por la presentación de juegos «revolucionarios» en cuanto a concepto, sino por la aparición de continuaciones y segundas partes de juegos exitosos.





Curiosamente las dos recreativas que más expectación han despertado han sido las versiones actualizadas de dos clásicos: «Tetris» y el popular juego de tablero «Cuatro en raya». Lógicamente hablamos de «Block Out» y «Klax», que como sabéis han sido ya comercializados en nuestro país en sus correspondientes versiones para los ordenadores personales. No deja de ser una interesante paradoja que lleguen antes a nuestros hogares las conversiones de las recreativas que las recreativas propiamente dichas; en teoría son los juegos de ordenador los que se benefician de la popularidad alcanzada por las máquinas, o al menos eso se pretende al conseguir la licencia para realizar la conversión, en nuestro país parece que, por lógica, ocurre lo contrario y son los distribuidores de recreativas los que aprovechan la difusión conseguida de antemano por los juegos en versión doméstica.

«Block Out» de Tecnos desarrolla el concepto de juego de «Tetris» (encajar piezas de formas distintas) al plano tridimensional y «Klax» diseñada por Atari Games es una modificación del popular juego de las «Cuatro en raya», aunque incluyendo fichas en movimiento (que se desplazan paulatinamente hacia la parte anterior de la pantalla) de distintos colores. Estas fichas, al llegar a la parte delantera de la pantalla, caen sobre un mecanismo que permite al jugador desplazarlas a derecha e izquierda, tratando de formar líneas (verticales, horizontales y diagonales) con las fichas de un mismo color.

Similar, aunque más sencillo en su concepción y diseño, es el «Cuatro en Raya», de Idsa, una de las escasas empresas españolas que se dedican a la fabricación de placas para videojuegos. El jugador debe depositar sus fichas (que tienen una amplia sonrisa) en unas columnas, intentando formar cuatro en raya. El opositor (o la máquina, si no lo hay) tratarán de impedirlo, colocando sus fichas para molestar y hacer él cuatro en raya, o haciéndolas desaparecer disparando flechas sobre las fichas del contrario. La dificultad aumenta al desaparecer en algunas ocasiones (siendo sustituida por una ficha incolora y con una interrogación) las fichas de los propios jugadores.

Películas y peleas

La adaptación de películas taquilleras, siempre se encuentra presente en las placas para videojuegos. En este caso le ha tocado el turno a «Aliens», la singular película de Ridley Scott protagonizada por Sigourney Weaver.

El jugador tiene que exterminar a los aliens anidados en la nave, disponiendo únicamente de sus armas (que va potenciando por el camino) y un detector de monstruos situado en la parte superior de la pantalla.

Muy similar a este «Aliens» es el «Midnight Resistance» (Data East) compartiendo prácticamente argumento, con ligeras variaciones. También dentro del tema "galáctico", SNK lanza «Sar». En este juego, una astronave perdida es encontrada y la patrulla enviada a investigar las causas de la desaparición debe hacer frente a monstruos, robots, alienígenas, etc.

Otro de los temas más socorridos para los diseñadores de juegos son las peleas, sean de boxeo, karate, artes marciales con y sin armas, etc. Así, suele haber abundancia de placas con este tema. Por ejemplo, «Boys» (Taito) en la que un niño patinador va peleándose con gamberros que le salen al paso, «Discjockey» de tema idéntico, aunque aparece el protagonista con un radiocassette; «New York» (Data East) vuelve al tema de las luchas callejeras, aunque en esta oportunidad el protagonista adquiere el papel de gamberro, superviviente a un desastre nuclear, que se enfrenta a agentes de policía y otros ciudadanos a puñetazo limpio; «Shadow Dancer» recurre al tema de las artes marciales, aunque en esta oportunidad el protagonista va acompañado de un perro blanco que le ayuda en su lucha; «Best-5» es pura y simplemente un combate de Full-contact entre dos jugadores o uno con la máquina; «Ninja Turtles» cambia un poco el tema de los guerreros ninjas, sustituyendo los protagonistas por tortugas adolescentes, pudiendo los cuatro jugadores colaborar entre sí y entrar y salir del juego de forma independiente a los demás; «Kuri Kinton» es también una pelea de artes marciales...

Fidel y Ché Guevara

«Guerrilla War» de SNK, resulta llamativo por sus protagonistas. Nada menos que Fidel Castro y Ernesto «Ché» Guevara, en sus mejores tiempos revolucionarios, tratan de asaltar una isla fuertemente fortificada por un tirano y custodiada por un larguísimo ejército de soldados. En esta misma línea, «Line of Fire» es una cabina de tiro, con dos metralletas que disparan simultáneamente, representando un asalto a un campamento militar. Parecido, aunque sin el tema militar, es «Beast Busters», de SNK, en el que tres metralletas tratan de cazar a fantasmas, zombies y otros aparecidos antes que ellos acaben con el jugador.

«Demond's World», de Toaplan, también recoge el tema de los fantasmas, sin ninguna novedad adicional. Mientras, juegos como «Dyger» (Philco) o «Arbalester» (Seta) recurren al tradicionalísimo tema del avión de combate en lucha con otros aviones, barcos, cañones antiaéreos, etc.

Los japoneses nos copian

Habitualmente, los productos de las empresas japonesas son copiados desde otros países. Curiosamente, en esta feria, hemos visto lo contrario. El año pasado, esta misma feria veía la presentación oficial de un juego español: «Bucaneros», de Duintronic. En 1990, la Feria de Torremolinos mostraba como novedad «Skull and Crossbones» (Calavera y tibias cruzadas), de Atari, que no deja de ser una "inspiración", mejorada en cuanto a definición de dibujos, pero no en concepto del juego, del «Bucaneros» español. Es el mundo al revés.

La última novedad se llama «Slick Shout», presentada por Maibesa y diseñada por Bally, que mezcla una mesa de billar con bola y taco reales con el juego de billar en pantalla. Así, mediante un sofisticado mecanismo, la bola impulsada realmente ve reproducido su movimiento, dirección y fuerza en la pantalla de vídeo, con un efecto bastante espectacular, aunque quizás pueda achacársele una necesidad de espacio bastante mayor a otros modelos similares. ■

J.M.

Aprobado el reglamento contra la violencia

El pasado viernes 27 de abril, el Consejo de Ministros dio el «visto bueno» al nuevo Reglamento de Máquinas Recreativas que, como los lectores de Micromanía conocen, incluye un artículo que obligará a prescindir a los fabricantes de los juegos violentos en las placas para videojuegos de salón (arcades). Esta norma únicamente afecta, de momento, a las recreativas de video, aunque, en el futuro, podría ampliarse la medida a los juegos de ordenador. De hecho, algunos fabricantes de este sector comienzan a plantearse la posibilidad de pasar a fabricar juegos para ordenadores personales.

MICROHOBBY CUMPLE SU NÚMERO 200

Para ello hemos preparado un número verdaderamente especial.



5 Demos Jugables y 3 Juegos Completos

- Amplia entrevista con Zigurat. Nos presentaron sus lanzamientos para este año.
- Mapa del Hammerfist.
- Utilidades.— Espectaculares efectos sonoros.
- Plus 3.— Cómo revisar a fondo tus discos.
- Nuevo. Ninja Spirit, Mad Mix II, Castle Master, Hammerfist, Dan Dare III y todos los grandes títulos de la temporada.

MICRO HOBBY A D.L.M. M-36-598-1984

MICRO HOBBY A D.L.M. M-36-598-1984

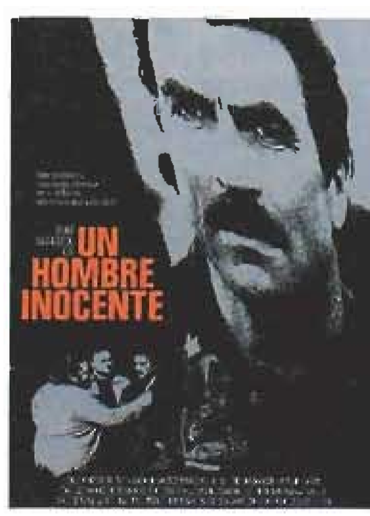
Dos cintas con **5 Demos Jugables** de los mejores lanzamientos del momento: «World Cup Soccer 90» de Virgin Mastertronic, «Hostages» de Infogrames, «Hammerfist» de Activision, «Shadow Warriors» de Ocean y el «Mad Mix II» de Topo.
Por si fuera poco las 5 Demos, incluímos **3 juegos completos**: el «Knight Lore» de Ultimate, «Sir Fred» de Zigurat y «Plexar» de Mastertronic.
Además cargadores de los mejores juegos comentados en la revista.

LA JUSTICIA SEGÚN TOM SELLECK

«UN HOMBRE INOCENTE»

El del inocente condenado por un delito que nunca cometió constituye un argumento querido y resultón en la historia del cine. Basándose en esta tesis, el director Peter Yates («Bullitt», «La guerra de Murphy», «El relevo») ha construido un "thriller" carcelario para que "chupe cámara" y luzca sus cualidades interpretativas el actor Tom Selleck («Tres hombres y un bebé», «Runaway», «La gran ruta hacia China»). Las faenas que le hacen al buen hombre son dignas de figurar en el libro de records del Guiness, pero tratadas con justas dosis de intriga, algo de misterio y violencia, y dotando al protagonista de una capacidad de "salir del fango" digna de la paciencia del santo Job, resulta un largometraje más que visible y entretenido.

Seguramente, lo más complejo y curioso del rodaje de «Un hombre inocente» fueron las escenas carcelarias. Los interiores pertenecen a la «Old Workhouse» de Cincinati —cancelada y convertida en "lugar histórico" para turistas grupales— y los exteriores a la penitenciaría estatal de Nevada en Carson City —convenientemente modificada con alambres de espino, vallas y demás elementos que contribuyen a convertir la ficción cinematográfica en algo más real que la propia realidad—. Bastantes de los extras-presos que aparecen en «Un hombre inocente» desempeñan el mismo papel en la vida cotidiana, y esta característica provocó más de un equívoco y mosqueo entre el reparto y la producción del film, amén de unas espectaculares



medidas de seguridad. ¿Qué cómo se distinguían entre sí? En todo momento, los miembros del equipo de la película iban con unos espantosos chalecos naranjas y fluorescentes. Como ha declarado Peter Yates, "estábamos un poco preocupados ante la posibilidad de que alguien con dos cadenas perpetuas pudiera considerar que merecía la pena sufrir una tercera por la notoriedad que le reportaría apuñalar a un actor famoso".

CUANDO SOBRAN LAS PALABRAS

MARTA SÁNCHEZ Y OLÉ OLÉ



Los caballeros llevan unos días la mar de nerviosos justo desde aquel día en que Marta Sánchez y Olé Olé iniciaron la campaña promocional de su nuevo trabajo discográfico. Las curvas de la muchachita y su insistencia en cantar a «Los soldados del amor» causan frenesí, palpitaciones agitadas y comparaciones siempre odiosas.

Con Marta Sánchez y Olé Olé triunfa la música pasional, el verbo hecho carne y la imagen que vale más de mil melodías. Es un cheque al portador esta mujer, aglutinadora de gachós embobados que sueñan con un imposible en sus actuacines en directo y vendedora millonaria de vinilos sin distinción de sexo.

Chica de plexiglás, tópico convertido en prototipo de belleza, algo tendrá la música de Olé Olé cuando Sabrina y Danuta hacen mutis por el foro y la fiebre de la "prensa cardiaca" con Marta Sánchez no baja. Los melómanos de variada condición se rasgan las vestiduras pero... ¿a quién le importa? Cuando sobran las palabras surge Marta Sánchez. Se aligera de ropa, se mueve insinuante, entona melodías picantes pero aptas para menores y... los machos hispánicos se convierten en "majestuosos soldados del amor".

ESPAÑA, PARADA EN LA SENDA DE LOS ELEFANTES

PRINCE, MADONNA, ROLLING STONES







Erase una vez un pequeño país al sur de Europa, debajo de los Pirineos, justo donde empieza Africa.

Era el trasero del mundo musical, el lugar ignorado y remoto al que ninguna gran estrella del rock se acercaba, excepto para robar un poquito de sol a sus playas. Con el tiempo las cosas cambiaron y esos grandes mitos intocables y mágicos decidieron que era hora de hacer parada y fonda.

Fue poco a poco, pero el caso es que finalmente España fue incluida en la senda de los elefantes, en la ruta más circense de un tinglado llamado rock.

¿Qué mejor prueba de este cuentecito narrado que las cercanas visitas de estos días? ¿Qué mejor prueba que los mastodónticos espectáculos que ofrecerán en breve Prince, Madonna o los Rolling Stones? Habrá para todos con estos dinosaurios "ostentóreos" (gracias por la palabra Jesús Gil, insigne reformador de nuestro idioma). Habrá para jóvenes y viejos rockeros con los Rolling Stones. Habrá para adolescentes y lascivas jovencitas enamoradas de los trapitos de Madonna. Y habrá para "bailones aterciopelados" que se rendirán al embrujo del maestro Prince.

Estas tres escalas monstruosas y multitudinarias son el fiel reflejo del espectáculo comercial en que se ha transformado el pop-rock en la década de los noventa, en la década de los ochenta y en el próximo siglo.

Los Stones, Madonna y Prince demuestran que la rebeldía juvenil ya no pasa por la música, que los domadores y payasos de los circos ahora se llaman estrellas del rock, marcas de consumo de quita y pon. Que no se entienda como crítica sino como reflejo de una realidad.

Si las posibilidades económicas lo permiten, nos veremos disfrutando de los tres.

antiago ERICE

«NUEVO PEQUEÑO CATÁLOGO DE SERES Y ESTARES»

EL ÚLTIMO DE LA FILA



En 1988, Manolo García y Quimi Portet vivieron un dulce sueño: por primera vez, una banda española compartía escenario con un cartel formado por Bruce Springsteen, Sting, Peter Gabriel, Tracy Chapman y Youssou N'Dour.

Sus primeros trabajos en común vieron la luz en el año 81 bajo la denominación de Los Rápidos. Después se cambiaron de nombre y respondieron por los Burros e, incluso, por algo tan exótico como Kul de Mandril. Pero no fue hasta 1985 cuando, ya como El Último de la Fila, apareció en el mercado su «Cuando la pobreza entra por la puerta el amor sale por la ventana». Unas voces aflamencadas, unas letras cuidadas y muy particulares, y unas raíces musicales entroncadas con lo que se podría denominar "rock acústico" hicieron de El Último de la Fila una banda de culto primero y otra popular después.

Ahora se acaba de editar «Nuevo pequeño catálogo de seres y estares», un Lp que debe ser la confirmación y ¿quién sabe?, acaso también su entrada en el mercado internacional. Es la continuación de la fórmula, la novena variación de un estilo que gira sobre sí mismo. El calificativo de fresco y novedoso ya no sirve para la música de El Último de la Fila, pero sí el de la perseverancia en un camino, la honradez y sencillez.

ENAMORADOS DEL ROCK AND ROLL

LOS REBELDES



Desde aquel añorado «Cerveces, chicas y rockabilly» hasta su más reciente «En cuerpo y alma», Los Rebeldes han cambiado mucho. Mantienen su amor por Muddy Waters, Chuck Berry o B.B. King, pero Los Rebeldes ahora son mucho más, son una banda rozada por la diosa fortuna de la canción de éxito y abrazada por el dulce encanto patrocinador de una popular marca de refrescos.

Vienen de Cataluña, pero por aquello de la internacionalización, bien pudieran buscarse sus raíces en la lejana Oregón. Lo suyo ya no es sólo un tupé, es también estandarización, llegar a más gente y vivir de esto. Apoyados por una potente multinacional discográfica, Los Rebeldes están arriba, como esos viejos vaqueros del Oeste que, en lo alto de la colina, se quitan el sombrero, se secan el sudor de la frente y miran, en la lejanía, a un batallón de indios en pie de guerra. La diferencia es que los indios se han trocado en fans y las flechas y las balas en "royalties". Sólo los vaqueros permanecen inmutables, y en Cataluña se hacen llamar Rebeldes.

DE LAS CENIZAS DE NACHA POP

RICO



Definitivamente desapareció de la circulación uno de los grupos emblemáticos de lo que se denominó en su día "movida madrileña". Nacha Pop pasó a mejor vida y de sus cenizas ha nacido Rico, otro trío formado por Nacho García Vega, Carlos Brooking y Fernando Illán. Unas canciones más orientadas hacia el baile y con dosis más altas de comercialidad son, así con las prisas, las mayores diferencias entre los fenecidos Nacha Pop y los recién nacidos Rico.

Ha habido decepción en muchos de los viejos seguidores de Nacha Pop, que tal vez se esperaban una repetición mimética, y han surgido nuevos seguidores que jamás sintonizaron con ellos. De nada sirve refugiarse en la nostalgia, Rico es una cosa diferente y representa un proyecto distinto, un proyecto que quiere ser todo aquello que sugiere el nombre de la banda: riqueza económica, apetito, deseo de gustar... Mientras tanto, Antonio Vega, la parte ausente de Nacha Pop en Rico, no ha dejado de componer canciones y es posible que dentro de no demasiado tiempo conozcamos sus aspiraciones musicales.



UN JUEGO DE SIEMPRE EN VERSION ACTUAL

PARTICIPA EN UN FABULOSO CONCURSO CON MAS DE 200.000 PTAS. EN PREMIOS (Ver bases en el interior)

LA 2.ª PARTE DEL JUEGO ESPAÑOL CON MAS EXITO INTERNACIONAL

